

光阴似火箭，看世界杯20年
——一个伪球迷的自白书



耐玩度？那只是表象
——解析《索尼克与世嘉全明星赛车》

06月上
本期特惠价
¥7.00



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第333期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



偷菜



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
程序“猿”和他们的非典型生活



本期强档攻略
战锤40000——战争黎明Ⅱ



形象代言人：柳岩
Bai du 百度
仙途
百度一下
ICP证号：沪B2-20050107
巨人网络
上海巨人



万千宝物任你抓

华丽装备任你搭

仗剑天涯仙侠路

除魔卫道誓成仙

征召仙侠迷

傲仙五月火爆上线

WWW.GAMEYY.COM

P18 网络时代 重点推荐
光阴似火箭，看世界杯20年
——一个伪球迷的自白书



世界杯对我们来说算什么呢？对我，是有了一个请年假、事假或者病假的理由，以便我能在某个寂静的夜里……

P30 实用软件 重点推荐
特别的日子，要有特别的毕业留念
——电子影集巧制作



多年的欢声笑语，多年的真挚友情，多年同甘共苦……所有的一切都让我们此生难忘。快毕业了……

P103 在线争锋 重点推荐
种菜人的事，能叫偷么



曾经有那么一段时间，全国掀起了一场轰轰烈烈的种菜、偷菜运动，举国上下，不分男女老幼，皆踊跃参与。那时候关于种菜的新闻可真不少……

P143 攻城略地 重点推荐
战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起



本作独辟蹊径将“战锤40K”系列由一代的传统即时战略类型转变为具有浓厚角色养成要素的战术策略类型，喜欢RTS的玩家可不能错过本作。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年06月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

新责编闪亮登场！从校对到责编，期间我在大软已经度过了9年的时间，再想想我做的事情恐怕也算是编辑部内最杂的，可谓“阅历丰富”——做过校对，也做过编辑，当过作者，也当过记者，承包过前半本的“问题交流”（已经没了），也承包过后半本的“游戏试炼场”（也已经没了），为“游戏娃娃”做过策划（还有读者记得么），也独立制作过大软精华本（当年据说卖得不错），加入过专题，掺和过增刊，忙的时候写过3天3夜稿子，闲的的时候打过3天3夜游戏——这基本上就是我9年大软生活的写照。说到游戏，由于本身是网游栏目编辑，自然就不能不提网游，我沉迷时间最长的网游就是“魔兽”，也是从中“捞油水”捞得最足的一个网游，因为在国服玩得不错还带领着一个公会，所以凡是涉及到“魔兽”的稿件，无论是专题还是增刊，我都掺和过：跑过地图，画过3D副本，写过技巧，做过攻略。而国产网游玩得不多，毕竟被“魔兽”养刁了胃口，其中“剑网3”算较好的一个，最近即将封测的《成吉思汗2》也比较令人期待，麒麟游戏对剧情和技术上进行了革新，喜欢国战和PK的玩家可以关注下。

絮絮叨叨这么多，接下来到了八卦环节，本来我第一次当责编就比较紧张，屋漏偏逢连夜雨，在关系编辑们的民生问题——订晚饭的事情上接连遭挫，第一版订饭方案在执行时被老客户饭馆告知“装修无法送饭”，再给某快餐订第二版晚饭时被告知众编最爱食的“牛柳饭”没了，第三版方案再次订饭又被告知众编次爱食的“鸡腿饭”也没了，第四版订饭方案又被众编无法接受“都是锅底剩下的”而胎死腹中，于是叫嚣吃肯德基的，嚷叫吃吉野家的，本粗心责编满头大汗下老编一怒拍板：就楼下“老家”了，爱食不食，若不食，嗟，饿死！众编于是无声……

本期责编 键盘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北	王凯旋	山东	王森
广东	田智坚	北京	邹洁
重庆	王浩	广西	苏宣全
山西	陈伟	浙江	叶泽群
辽宁	于鹏	贵州	方建明
山东	彭德忠	湖北	甘蔚琳
广西	仰映昱	浙江	石林喆
山东	程继龙	陕西	王祯博
北京	邓硕	江苏	秦越
江苏	于攀成	湖南	高峰



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英

动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

名企6月紧急招募25人

工作稳定待遇好

缺乏工作经验，工作难找，怎么办？

从济南大学生竞聘上岗掏粪工，到两会期间人大代表纷纷建言，“大学生就业难”可谓是当下社会各界关注的焦点。2010 年，全国普通高校毕业生高达 630 余万，加上金融危机影响尚未散去，中国产业结构的调整，大学生就业形势将更加严峻。在高喊“就业难，难于上青天”时，动漫游戏产业却患上了“高端人才紧俏症”，很多业内名企开出 4000 元底薪仍招不到合适人才。

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员已遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。



汇众教育即将联手全国百家知名动漫游戏公司，开启规模空前的全国动漫游戏优秀人才就业双选会。

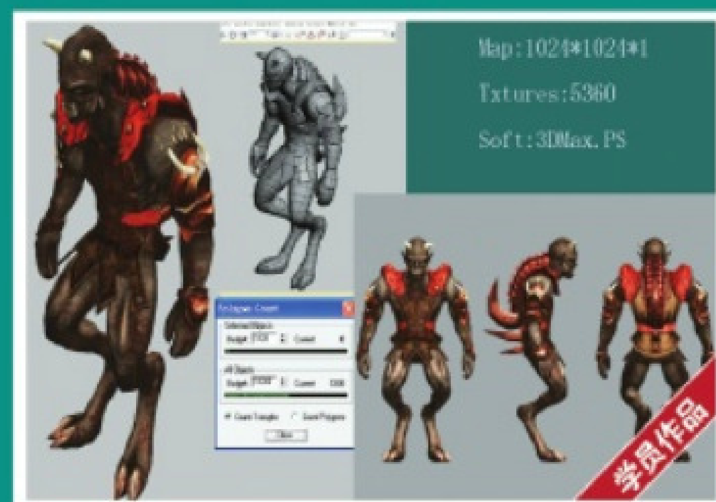
本期推荐校区——武汉（动漫游戏）校区

选择优质校区　实现高薪就业

日前，武汉（动漫游戏）校区与上海梯三武汉分公司、禹硕上海分公司、齐进网络科技、南京手游部落、搜狐武汉分公司等知名企达成长期战略合作，为企业定向培养专业动漫游戏人才。针对无基础学员特别推出短期实训、合同上岗的培训方式，保证每位学员顺利进入企业工作。武汉（动漫游戏）校区频繁受邀参与湖北各大动漫游戏企业技术交流与人才培养探讨，成为湖北省培育动漫人才的重要枢纽。

今天的游戏玩家，明天的高级白领！

小胡，高中文凭，毕业后一心想找个好工作，但在求职屡屡碰壁后领悟到：缺乏一技之长难以立足社会，谋求长远发展。于是下定决心学习游戏开发来到汇众教育武汉（动漫游戏）校区。起初，只是对游戏制作有一个懵懂的认识，经过近 10 个月的认真学习以及参与大量的项目实训，他很快由“门外汉”变为一名“准游戏职业人”。与接受传统教育模式的大学生相比，小胡用了仅 1/4 的时间，就学到了实用的技能，现在已成功就职上海游戏名企，试用期薪资 4000 元。企业负责人说：“与大学生学历相比，学员动手能力及团队合作力较强，希望以后有更多的人员融入我们团队中。”



※ ※

报名热线 027-87685720　400-811-8830（双休日照常）

地　　址 武汉市华中师范大学北门（洪山区广埠屯资讯广场 B 座 6 楼）

网　　址 http://www.gamfe.com/wh

游戏动漫速成企业精英班信息

- 协议入学、实训上岗
- 报名即可申请盛大公司提供的精美礼品（限前 10 名）
- 针对无基础、有基础人员开通不同上岗路径
- 学员可享受阳光助学政策



汇众教育官网：www.gamfe.com

了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！



普拉多KB-810Plus键盘
纯白精灵

■晶合实验室 魔之左手

你喜欢什么样的键盘？相信很多用户，特别是男性用户平时更喜爱回弹力大、键帽和体积也大大的台式机键盘。但在很多时候，更小的体积，更轻的点击却是更好的选择，例如对手劲和手形都小的用户，或者在对噪声要求较为严格的环境中，我们今天介绍的普拉多KB-810Plus就是为此而生。

普拉多KB-810Plus采用防尘设计，使用类似笔记本常用的84键布局，但按键区是100%尺寸，比一般笔记本电脑按键区明显大一些。通过Fn按键，它可以提供音量调节和浏览器、E-Mail快捷键，以及虚拟数字小键盘，其顶部LED指示灯采用比较温馨的橙色，与键盘颜色非常相称，指示灯前侧下方带有两个USB扩展接口。

这款键盘采用所谓的“巧克力键帽”，每个按键如同巧克力块浮在水面上一样“放置”在键盘底座上。键帽上下基本垂直，可以尽量增大手指与键帽接触的面积，顶部略微凹陷，采用细腻的磨砂材质，敲击触感相当不错。

在键盘高度明显降低的情况下，这款键盘提供了比较舒适的键程，按键力度也比较舒适，同时声音较小。



KB-810Plus键盘的便携性和舒适性、外形都不错，非常适于搭配平板电脑及各种智能娱乐设备。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：普拉多（Prado）
上市状态：已上市
售价：198元
附件：保修单等
推荐：平板电脑用户和女性办公用户
咨询电话：400-650-1235



雷蛇炼狱蝰蛇左手鼠标
为左手存在

■晶合实验室 Red

“地狱蝰蛇”的最早版本于2007年初上市，是一款久经考验的产品，但遗憾的是它只有右手型产品，左手玩家没法选用，加上市场上的左手鼠标并不多，专业游戏鼠标更是稀缺，导致左手玩家在装备上落后于人。对此，雷蛇不久前推出了“地狱蝰蛇左手版”，左手游戏玩家们有了一个不错的选择。

在规格上，地狱蝰蛇左手版的红外传感器略有提升，从右手版的3G（1800DPI）升级为3.5G（3500DPI）。其他参数基本一致，包括1000Hz采样率、5个可独立编程按键、“on-the-fly”灵敏度调节、永远在线模式、16位数据通道及长约2.13米的镀金USB线缆等。地狱蝰蛇左手版的体积为128mm×70mm×42.5mm，重约104g，外壳顶部采用了手感颇佳的仿肤质处理，具有防汗防滑的特点。该鼠标同样有尾部蓝色呼吸灯及白色透光橡胶滚轮，其中滚轮阻尼适中，段落感明确。在实际使用中，这款鼠标的手感良好、定位精准，不过一些对重量敏感的用户也许会觉得它不太适合用来玩即时战略类游戏。



这款产品的手感非常出色，尤其适合玩第一人称射击游戏，推荐左手玩家选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：399元
附件：说明书/贴纸等
咨询电话：400-716-8484
推荐：左手型游戏玩家

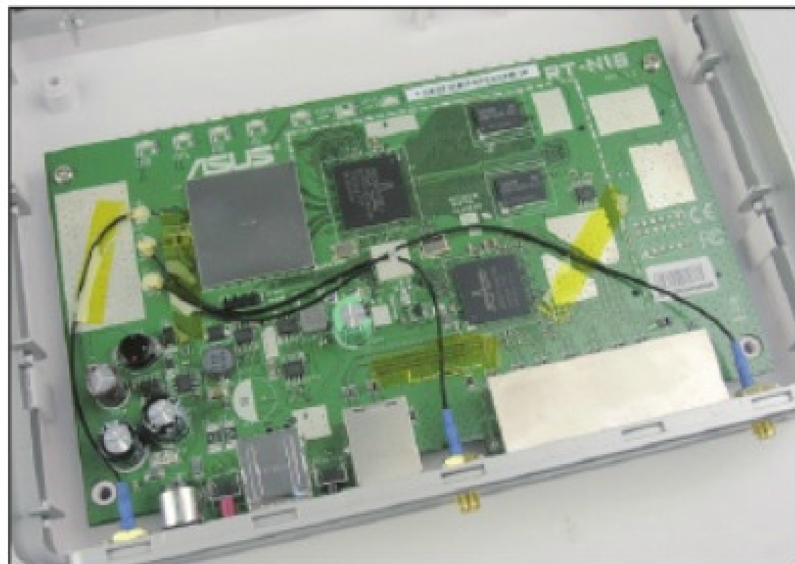
华硕 RT-N16 无线路由器

顶级无线体验

■晶合实验室 Red

如今支持IEEE 802.11n的无线路由器已经全面抢占了市场，价格从百元至千元不等。对一般消费者来说，也许传输速率达到150Mbps的产品已经够用，可对于性能和功能有更高要求的用户，功能齐全、硬件配置奢华的旗舰产品更加适合他们。

华硕送测的这款RT-N16无线路由器是其目前的最高端产品，拥有3根可拆卸天线，支持MIMO（多输入多输出）技术，能提供300Mbps的理论传输速率。它的硬件配置十分强悍，无线芯片采用了博通公司的BCM4718解决方案，该芯片集成了主频达533MHz的处理器。交换芯片是性能出色的BCM53115，它拥有千兆以太网交换能力。双芯片配合两颗编号为K4N51163QZ-HC25的三星DDR2内存颗粒（共128MB），能提供高达300 000个连接数，在P2P下载时优势明显。


拆解后可见做工精致的电路板



BCM4718芯片

与硬件配置相比，RT-N16的外观显得比较“低调”，白色上下盖密布散热孔，银灰色的前面板镶嵌了蓝色LED指示灯，路由器的接口与按键都设计在后部，分别是电源接口、WPS键、2个USB 2.0接口、复位键、1个千兆WAN口和4个千兆LAN口。2个USB 2.0接口可支持各类移动硬盘和U盘，配合华硕的“下载大师”软件能实现脱机下载，该软件目前支持HTTP、FTP和BT，但遗憾的是还不支持电驴。RT-N16的另一特点是能方便地实现共享，比如用户拥有PS3或Xbox360等游戏主机，就可利用系统提供的“UPnP媒体服务器”功能共享路由器上的移动硬盘和U盘中的多媒体文件，也可以通过AiDisk功能方便地架设FTP服务器。此外，USB接口还可连接USB打印机进行无线打印，功能非常全面。

与华硕之前的产品相比，RT-N16的配置界面更加人性化，不仅能快速配置SSID和加密方式，还有十分直观的网络地图，其中有用户常用的功能，比如查看已经连接的USB设备和用户连接数等，用户只需单击图标即可链接到相应功能，不用翻阅复杂的高级菜单。在管理上，RT-N16拥有EZQoS（优先级服务）功能，可以根据不同应用智能调配带宽，令P2P下载时也能流畅运行网络游戏和浏览网页。对于网管来说，该路由可按端口、IP数据包、URL关键字、MAC地址方式进行过滤，令网络井井有条。

我们使用两台笔记本电脑组成测试平台，分别是华硕N61ja和ThinkPad R61，它们均外接支持IEEE 802.11n（300Mbps）的USB无线网卡，测试软件为Chariot v5.4，并开启WPA2加密。在20Pairs（10上传、10下载）的情况下，得到92.442Mbps的成绩，比较令人满意。在实际文件传输测试中，1个4GB大小的ISO文件传输速率在8MB/s左右，已经有能力替代百兆有线网。在信号覆盖能力方面，RT-N16在N模式下有15.8dBm～19.5dBm的发射功率，穿过一面承重墙后仍有50%左右的信号，覆盖家居环境不成问题。


不同接口通过颜色区分


管理页面设计友好





这款产品的功能十分齐全，性能也比较出色，但只支持2.4GHz带宽且售价较高，不太适合普通消费者，只推荐资金充裕的用户选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：1599元
附件：电源适配器/光盘/网线/说明书等
咨询电话：400-600-6655
推荐：资金充裕的用户

雷克沙 16GB MircoSDHC 存储卡

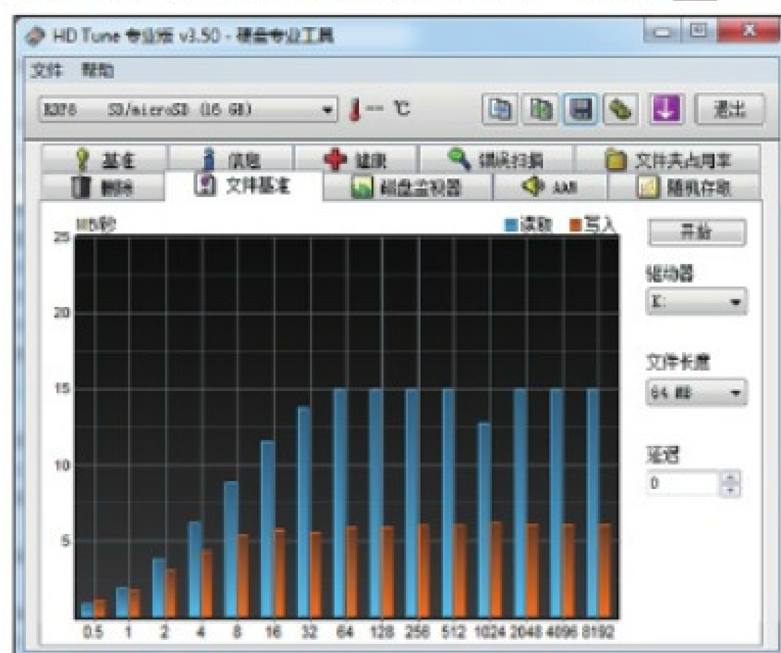
纳须弥于芥子

■晶合实验室 魔之左手

随着以手机为代表的各种移动数码设备性能增强，功能也不断扩展，电子地图、无线上网和下载、音视频录制和播放等功能大口吞食着存储卡的空间，特别是对发烧级用户来说，4GB甚至8GB的空间都已经开始告急，而雷克沙16GB MircoSDHC存储卡则可以为这些用户解决燃眉之急。

这款Class 4的产品拥有15MB/s的读取速度和接近6MB/s的写入速度，即使是千万像素级照片，也可达到每秒接近一张的存入速度，读取速度则可保证720P视频的流畅播放，完全可以满足目前手持数码设备的需求。

除了性能，这款存储卡的价格和兼容能力也非常不错，较新的手机基本上都可以识别和使用，其容量价格比丝毫不逊于8GB和4GB产品。







这是一款性价比出色的产品，在移动应用大发展的今天，它可以极大扩展手持设备的应用能力。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：雷克沙（Lexar）
上市状态：已上市
售价：240元（16GB）
附件：质保单
推荐：各类数码产品的发烧级用户
咨询电话：021-6103-3321

赛睿西伯利亚 V2 耳机

游戏耳机进化

■晶合实验室 魔之左手

作为面向竞技游戏玩家的品牌，赛睿的产品总是给人一种简约的感觉。作为新一代头戴式游戏耳机，西伯利亚V2（Siberia V2）仍然是一贯的双层结构，采用白色主体和黑色内衬，外层仅为两根钢丝外裹橡胶材质，内层则是可伸缩的软质材料用于固定，这种结构既轻巧又稳定，减轻了长时间佩戴的疲劳感。左侧耳罩带有隐藏式麦克风，抽出后可全向旋转，麦克风后部留有小孔，带有环境噪声感应能力。

西伯利亚V2的耳罩部分略向前倾，上下只需微小的调节就可以适应头部的不同形状，加上软硬适中的耳罩材料，佩戴比较舒适，耳机线中部带有麦克风开关和音量调节旋钮。自带2米延长线，联线总长可延至3米。

对玩家来说佩戴的舒适和使用的便捷并不足够，性能才是最值得关心的。实际使用中，小编发现这款耳机的特色非常鲜明，声音相当浑厚清晰，有些小编以前没有注意过的细碎声音也能够轻易分辨，对游戏玩家这点非常重要。但其半开放式结构造成低音能量的损失，低音分辨力较低，难以分清各种不同的鼓声与爆炸声。麦克风仅对近处的人声非常敏感，基本上不会受到环境噪声的影响。





这是一款定位非常明确的产品，对游戏玩家的需求可以充分满足，但多媒体能力却十分一般。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：赛睿（Steelseries）
上市状态：已上市
售价：880元
附件：延长线、说明书等
推荐：电子竞技玩家和选手
咨询电话：400-777-1230

阅读

智器SmartQ R7 MID 彩色阅读兼娱乐

■晶合实验室 Red

虽然SmartQ R7是一款以电子阅读为卖点的产品，但与一般电纸书不同的是，它没有采用“电泳式电子纸”屏幕，而配备了一块分辨率800×600，可显示1600万色，尺寸为7英寸的TFT电阻式触摸屏。虽然这种屏幕与电子纸相比耗电量更大，而且阅读体验也无法像电子纸那样更贴近真实纸张，但TFT屏幕有其不可替代的优势，比如可开启背光在暗处阅读，并能实现彩色显示，所以SmartQ R7十分适合阅读图文并茂的彩色电子杂志。

这款产品的外观简洁，外壳强度较好，扣合也很严实，背部的手持区域还经过类皮革纹路处理以增大摩擦力。机身尺寸为205mm×136mm×16mm，内置3300mAh锂电池，实际播放视频约4小时。机身重约380g，捧在手中感觉比较“有分量”，不太适合长时间单手握持。它的硬件还包括一颗主频为600MHz的ARM11架构处理器，256MB DDR2 400内存，2GB内置闪存（用户可用512MB），集成了支持IEEE 802.11 b/g的无线网卡，且支持重力感应，为多样化娱乐功能提供了保障。


接口集中在一侧，SD卡最高支持到32GB

SmartQ R7的操作系统为Ubuntu Linux，主界面简单直观，“阅读”“智播”“上网”是其主要功能。“阅读”支持的格式很全面，包括PDF、EPUB、TXT、HTML、CHM、RTF等，送测产品附带的电子杂志为SXD格式。根据智器提供的信息，随后会开通配合SmartQ R7的“彩色阅读”电子杂志商城，在线社区里将提供上千种正版杂志下载，杂志内容更新会保持同步，用户使用“读点”购买杂志，下载到本机后进行阅读。

在使用中我们发现，对于一个容量为54MB的SXD格式电子杂志，SmartQ R7从点击到完全显示所需时间约为14秒，88MB的PDF文件约为24秒，1MB的TXT文件约为5秒，与同类产品相比读取时间处于中上水平，比较令人满意。但其重力感应功能反应较慢，在转换方向时，即使TXT格式也需1秒多，SXD格式耗时5秒，PDF格式耗时最长，约为14秒，等待时不免令人焦急。不过好在用户可手动设定浏览方式，还可关闭根据重力感应，避免了不小心改变方向时的长时间读取，加上阅读器支持预读下一页的内容，因此在真正阅读或翻页浏览时还是较为流畅的。

内置的“智播”是十分实用的功能，它可在线搜索各类视频、音乐及网络电视台，读取速度很快，播放效果清晰。通过系统内置的“VLC媒体播放器”，它还能播放H.264编码的各类视频，支持的格式包括AVI、RMVB、MKV、FLV、MP4、MPEG等。我们用一段MKV封装，码流率约为2.5Mbps的1080P视频进行测试，SmartQ R7播放十分流畅，没有出现卡、顿或较多色块的情况。这款产品的散热也比较出色，长时间使用机身发热并不明显。

在“上网”方面，系统内置了浏览器，读取速度较快，比较遗憾的是浏览器不支持Flash，浏览视频网站时需借助播放器来播放页面上的内容，希望厂商能提供更新。此外，BT下载、RSS订阅、邮件发送等功能也都集成在系统中，使用起来十分简单。



SXD格式电子书显示效果





SmartQ R7的可玩性还是很高的，阅读体验也基本令人满意，如果用户喜欢自己动手安装软件一定能找到许多乐趣。虽然在评测完成时，智器并没有提供更新为Android系统的方法，不过从之前SmartQ V7/V5的情况看，SmartQ R7可用的Android系统也许并不遥远。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商：智器（Smart Devices）
上市状态：已上市
售价：1680元
附件：电源适配器/数据线/说明书等
咨询电话：0551-5327112
推荐：喜欢便携娱乐产品和彩色电子阅读的用户

商务

飞利浦 241E1 显示器
典雅商务范儿

■晶合实验室 魔之左手

全高清1080P目前已经成为热门视频和游戏、软件最常用的分辨率之一，而由于目前的液晶面板生产线更适合切割其采用的16:9规格，因此成本比早期16:10面板更低，非常受厂商的欢迎，并推出了不少性价比相当出色的产品，例如飞利浦241E1。

飞利浦的新E系列显示器被称为“典雅E”系列，这一点在241E1的设计上表现得非常明显。这款产品采用纯黑或纯白外壳，闪亮的钢琴漆涂层和圆滑窄边设计。它采用比较独特的两段式底座，除了拥有飞利浦柱式底座的稳固性，还可提供一定的俯仰角度调节能力。作为一款偏重于商务应用的显示器，这款产品仅提供了DVI和D-Sub输入接口，支持高带宽数字内容保护（HDCP）DVI信号输入，不过没有提供偏重于娱乐的HDMI输入能力和扬声器。



背部接口

241E1最大的特色是圆滑的前面与侧面壳体都没有任何凸出的按键，而是采用了隐藏触控式设计——智能触控（SmartTouch），除了电源开关标志外，所有的按键只有在触摸了右下角的按键区之后标志才会点亮。



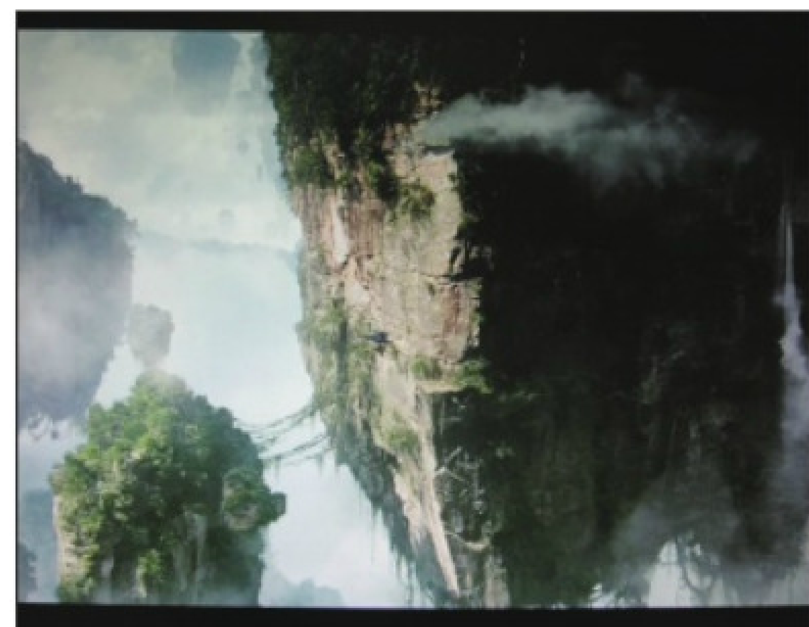
隐藏式触控按键

尽管没有了按键的触感，但其触控灵敏，操作起来同样非常顺手，它提供了简体中文菜单，支持4:3与16:9画面规格一键切换。另外菜单中还包括在VGA连接模式下对相位、时序、sRGB等项目的高级调节能力

这款产品采用23.6英寸16:9规格面板，标准分辨率1920×1080，点距0.272mm，显示色彩数为16.7M，水平/垂直可视角度为176°/170°。屏幕灰阶响应时间5ms，拥有25000:1的动态对比度和250流明的亮度。

在测试中我们采用75%亮度和50%对比度，打开智能对比度（SmartContrast）功能，采用Displaymate 1.2.2、DisplayX 1.1、TFT test 1.52等软件进行测试。其红、蓝、绿色表现艳丽、饱满，对比度测试可以轻易观察到4%甚至更低，但受到亮度的影响，亮黄和白色等高亮色彩的显示有些发灰。而在实际显示能力测试中，智能对比度的表现很明显，而且调整非常快速，不会出现画面持续变化的情况，无论是画面精细度还是色彩表现能力都相当不错。





这款产品同样是一款追求绿色环保的产品，外壳和内部大量采用无毒无害的环保材料，据称其灯管中的汞含量降低了50%，而且待机功率也从一般产品的高于1W降低至0.5W以下。





外形典雅时尚的飞利浦241E1显示器是一款非常中规中矩的产品，适合注重外形的一般电脑用户，但它没有HDMI接口，使其在周边扩展能力方面有一定的缺陷。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：飞利浦（Philips）
上市状态：已上市
售价：1450元
附件：DVI、VGA连线、说明书、驱动盘、保修单等
推荐：注重外形的办公和家庭用户
咨询电话：400-880-0008



金山毒霸2011 新概念云查杀

■晶合实验室 Red

金山毒霸在经过“2010测试版”后竟跳过了正式版，于2010年4月15日直接发布了“2011”，着实令很多用户疑惑不已。金山对此的解释是——“金山毒霸2010没有质的突破”。的确，金山毒霸2010在技术上与之前的版本差别不大，例如在资源占用和查杀效果方面进步不明显，而金山毒霸2011则号称是“首款真正云杀毒软件”，采用了“蓝芯Ⅱ云引擎”，并宣称在多方面取得了技术进步。

很明显，如今“云查杀”已成为杀毒软件的发展方向，金山毒霸2011中新增了“金山可信云查杀引擎”，通过服务端的大量信息，杀毒软件可在最短时间内对流行病毒做出反应，用户还不必担心病毒库占用硬盘空间。这种技术的还采用了类似“名单”的方式检测文件，如果文件经过金山服务端数据验证后是安全的，杀毒软件就会对它进行标记，再次扫描时可直接跳过以加快查杀速度。反之，如果不能确定是否有害，则对其进行另一种标记，下次扫描时会连接金山的服务器再次查询，这样就能在短时间内为用户给出判断结果。正因为“云查杀”摆脱了病毒库的束缚，新版中还剔除了“金山网镖”，金山毒霸2011的安装文件比较小巧，只有21.8MB。

新版本的另一亮点是它的“蓝芯Ⅱ云引擎”，其最早在“金山毒霸2010测试版”上得以应用，它还对“云查杀”做了相应优化。这款引擎能以多种模式进行快速匹配扫描，针对不用类型病毒采用不同算法，在扫描时有效降低系统负担。从我们的测试情况看，新版杀毒的资源占用有所降低，闲置时内存占用约为3MB，扫描时约23MB，CPU占用始终在7%以下，因此对浏览网页等应用不会有太大影响。


界面非常简洁，提示信息也很醒目


快速扫描耗时3分29秒，能在5400r/m硬盘上得到如此的成绩非常出色


不同扫描方式得出的结果都会直观地显示出来


在“综合设置”里可进行详细设置，默认设置已很合理

软件的易用性也有所加强，金山毒霸2011的主界面给人的感觉十分清爽，重要功能也安排在了最显眼的位置，加上每项菜单都在界面上给出了详细解释，即便是新手也能通过醒目的按钮找到相应功能。对于“病毒库过期”“实时防御被禁用”“过久没有进行过扫描”这类安全隐患，软件以橘黄色的感叹号图形给出提醒，用户点击下方的“修复”按钮就能快速解决问题，不过遗憾的是软件并未提供修复系统漏洞的功能。

我们使用宏碁4920G笔记本电脑进行测试，处理器为酷睿2 T8100，2GB内存和250GB 5400r/m硬盘。测试病毒样本为近3个月搜集的1170个，金山毒霸2011在断开互联网后的查杀效果很不理想，只有51.2%，连接网络后“云查杀”的效果得以显现，达到了87.5%，测试结果令人满意。对于不能随时连接互联网的用户，还可通过网站下载病毒库以增强离线查杀效果。





简单的使用方式和良好的查杀效果令人耳目一新，即使不购买，也可免费使用90天，非常适合普通用户使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：金山安全软件有限公司
上市：已上市
售价：140元（2用户3年，免费90天）
附件：无（送测样品）
咨询电话：400-610-7777
推荐：普通电脑用户



程序「猿」与他们的非典型生活

■本刊记者 胡炎

梦想照进现实，这话我们说过很多遍，也听过很多遍。

梦想与现实的距离总是很远，但绝大多数人还是在坚持前行的脚步，因为不往前走，距离只会越来越远，所以即使不能改变多少距离，往前走也成了一个无奈而必然的选择。当然也不排除有些人中间换了一条路，往另一个方向前进了。

也好，总之没停下脚步。

《生活大爆炸》，这是一部目前在国内非常流行的美剧，英文名The Big Bang Theory。与以往其他以强调传奇英雄或者史诗故事的题材相比，这部美剧的流行有些出乎人的意料，因为这部剧集描写的是一群痴迷于科技研究的人（国外称之为Geeks，国内翻译为极客），他们的快乐与烦恼，爱情与工作，处处都充满了典型的科技研究特色，例如"为什么客厅某个位置是最适合看电视的位置"这个问题，这帮极客是这样解释的，"在冬天，那个位子离暖气近够暖和，但又不会近到热得出汗；在夏天，从这个窗户和那个窗户进来的风正好在这里交叉，恰好形成足够的温度和湿度环境；它对着电视的角度既不会太正而影响交谈，也不会太斜而造成图像失真。还有就是如果要给人开门，手伸长一点就可以够着，不用担心因为站起来开门而被抢了座位。"瞧，这帮搞技术的人对任何问题的思考习惯总是带着自己的技术特色，当然也不乏生活的趣味。无独有偶的是，近日国内诸多网站上都流行一个名为"程序员MM征婚的PPT广告"，其表现形式和内容也一样充满了这种技术偏执狂（还是个女性）的特色，这使得"搞技术的人生活真是浪漫而有趣"的风评成为很多人所认可的看法。

说实话，包括记者本人在内，都是很希望这种风评是贴近现实的。但我们都知道，这个风评……距离现实，真的就和那些梦想一样，是远处的浮云呀。

好吧，搞技术的人有很多种，不过对于普通大众，以及从事例中得到的印象来说，我们都知道，程序员这个职业如今最符合公众对"技术宅人"的想象。事实上

从一诞生开始，这就是一个充满个人英雄色彩的字眼。国外有比尔·盖茨、卡马克，国内有求伯君、王志东，这些“知识英雄”的奋斗与成功是鼓舞很多人走进程序设计领域，成为被他们自嘲为“代码工，程序猿”的原始动力。但这些整天坐在电脑面前，与一行行字符打交道的人，究竟过着怎样的生活，多数时间并不为人知。事实上，对于“高技术”是什么东西，至今都没有一个明确公开的定义。公众对于这一概念的模糊，甚至使得某些只会下载使用现成黑客工具的人，都成为了“技术天才”的代表人物，受到公众无知的追捧，引来更多懵懂而好奇的年轻人，走上一条华而不实的危险道路。

所以我们决定试图了解一下程序员（或者“程序猿”）的生活，看看这些公众眼中从事高技术职业的人，生活距离如电视剧或者媒体披露的那种有趣究竟有多大差别。事实上，这是个非常矛盾的采访，矛盾之处在于，采访开始之前我们就知道梦想和现实的差距有多远，并明确预料到在采访过程中会遭遇各种原因的牢骚和抱怨，但我们还是必须要将采访执行下去，因为在如此的差距下，在艰难的现实中，这些人还能在这个行业中从荆棘中找到鲜花，在夹缝中跳起舞蹈，支持着中国软件行业蹒跚前行，这种夹杂于于痛苦中的欢乐，才是让人最感兴趣的。



《生活大爆炸》这部骤然流行的美剧让很多人领略到了技术狂人的冷笑话

中外差异，源于环境

国外的程序员究竟过着怎样的生活，对于国内向往这一行的人来说总是神秘的。虽然可以通过媒体和互联网多少了解一些，但是与他们的实际生活差距有多大，谁也说不清楚。为此本刊记者经过朋友帮助，联系到一位曾经就职于甲骨文、微软等知名软件企业，如今独立创业承接项目的资深印度裔美国程序设计师扎克·辛德拉比（Zak Sindermaby），向他了解国外的技术狂人们是不是真的过着那种“快要爆炸的生活”。得到的回答整理如下。

“程序员的生活是不是像连续剧那样有趣？这个问题我的侄子侄女们不止一次问过我。中国和印度都是充满了大家庭的国家，这些小孩子的好奇心想必你也能理解。他们没看过你所说的那部电视剧，更多的是从班加罗尔和孟买的程序员们那里得到的观感。小孩子终究是小孩子，繁忙和薪水高是他们判断的重要标准，所以这个问题我只能回答他们‘很有趣，但很辛苦’，这是个听上去可以成立的答案。不过你也能明白，那只是给小孩子的答案。如果真的需要说明现实，恐怕一两本书都未必能容纳这个答案，而且未必令人满意。

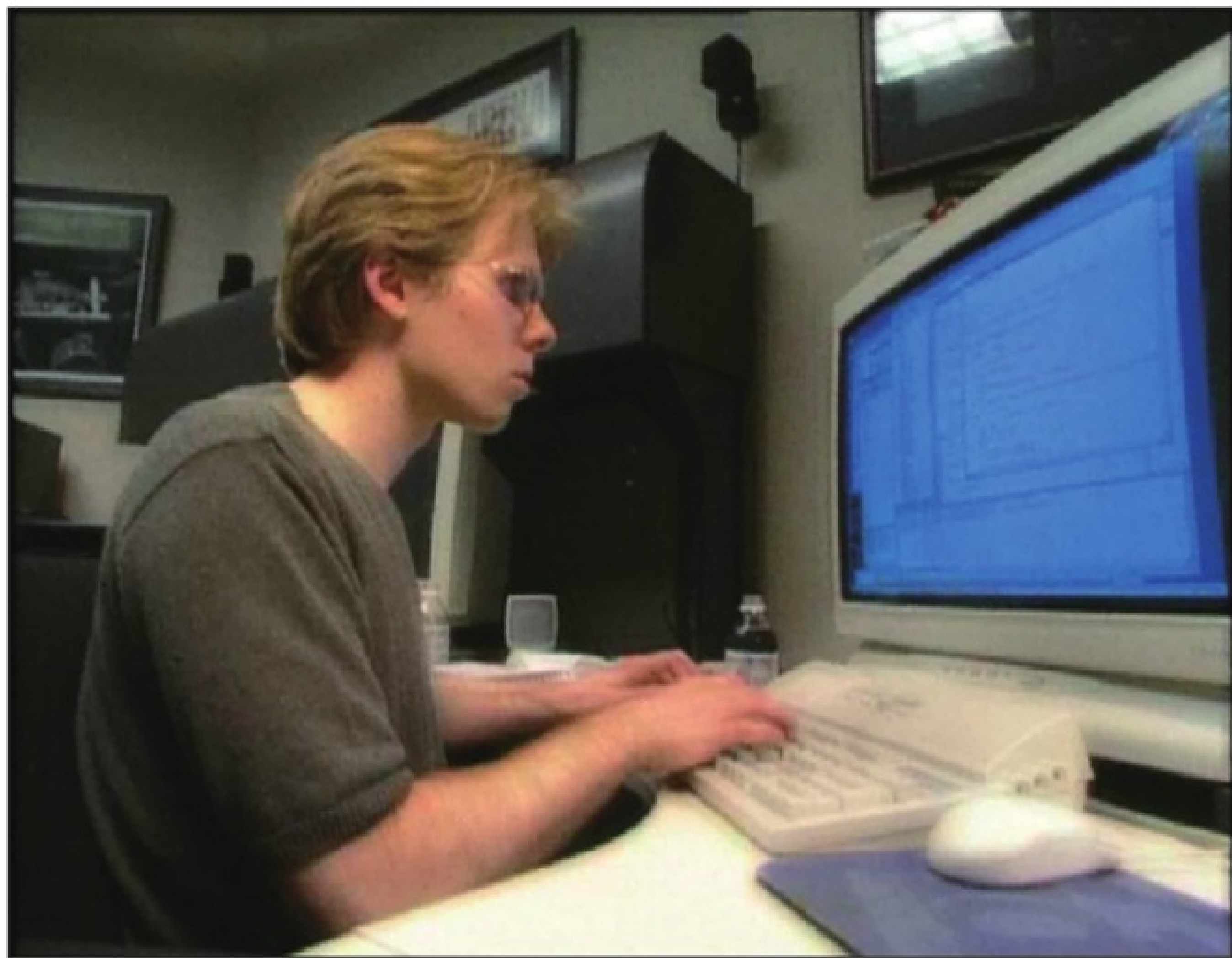
程序员只是信息技术产业中的一类人，之所以成为小孩子眼中高科技行业的代表，一个原因是软件程序是整个信息技术行业驱动的基础，就像没有操作系统的个人电脑不过是一堆电子元件冷冰冰的组合。另一个原因，是因为这个职业距离公众很近，他们未必能理解一个中央处理器有什么技术含量，即使拆开给他们看也没用，但编译过的程序他们能看到有趣的表现，打开源代码又能让他们看到内容技术机理，程序语言说到底也不过是语言的一种，有他的逻辑和条理，只要不是文盲就能看懂一个简单的程序（本刊记者注：这个结论估计是基于从小说英语的印度或者美国小朋友的角度说的，中国小朋友可以选择无视）。所以程序员这个职业要远远比从事化学或者物理研究的那些真正技术高手更吸引人。

你可能已经听出来了，我个人还是更推崇搞生物或者物理研究的那些学者，是的，因为我觉得程序设计只是一个类似于翻译的工作，是将人的研究和构想，讲给机器听，保证机器按照人的意图工作，最后输出人想要、并且能看懂的结果。Windows就是这么工作的。这个链条中最重要的还是做研究探索的那些学者，没有思想就永远不会有程序，就像机器人永远不能代替人一样，做基础研究的人永远比程序编写者更伟大。当然我觉得我们这些人也挺重要的，图灵（**注**：英国著名的数学家和逻辑学家，被称为计算机科学之父、人工智能之父，程序设计逻辑思想奠基者，人们为纪念其在计算机领域的卓越贡献而设立图灵奖）的伟大已经距离爱因斯坦不远了。对于程序设计这个职业来说，能达到图灵那样的高度的人很少，比尔·盖茨和linus都很伟大，但也达不到那样的高度，因为多数人是在从事技巧性重复性的工作，开创新领域的人很少。

上面那个问题我们先放一边，因为太难以有具体共识了。说说你想了解的东西，我们这一行中，大多数人是怎样生活的，有趣么？根据我从前的经历，大概的过程是这样的，接受任务，了



这个位子和其他的位子有什么区别？首先这个位子离暖气近够暖和，但又不会近到热得出汗；在夏天，从这个窗户和那个窗户进来的风正好在这里交叉；它对着电视的角度既不会太正而影响交谈，也不会太斜而造成图像失真……


约翰·卡马克，程序员的偶像级人物，他真的是活到老，写到老

解任务项目的功能，然后将其模块功能分解，逐步实现，最后再反过来调试完成，就像任何程序设计流程图所表示的那样，非常清晰简单。而接受任务的人，基本上就从接受任务开始，不断讨论，尝试用各种方法和逻辑实现功能，然后将程序逐步衔接，实现更多更丰富的功能，其间夹杂着更多的争论甚至激烈的争吵，最后一个合格程序就一点点浮现出来。中间的过程就像多数人所说的那样，单调枯燥，只有最后成功的一刻给人欣喜，其他时间都很烦恼痛苦。

那么公众所得到的那种风趣浪漫的印象从何而来呢？我看了你的朋友给我描述的那个征婚PPT，是很有趣，也很浪漫。事实上这是大多数职业都可以具备的趣味，只是特征不那么突出罢了。这种乐趣的产生，在于程序员因为工作要求，逐渐习惯用对机器语言的思维表达方式来对待生活中的其他事情，比如你告诉我的这个征婚事例就是这样。更简单的例子，当普通人说Yes or No的时候，程序员可能用1和0，与非门等表达形式来表达，这种有很强职业特色的表达让普通人觉得有趣，但说到底不过像你我说英语时候的母语口音，对美国人所具备的风趣意味。这种表面上的风趣距离真实的意思表达其实很远，很多时候反而掩盖了原本的意思。就像你给我看的PPT，风趣和浪漫背后，我看到的是这个职业艰难的生活现实，美国和印度也有从事程序开发的女性，她们也都有类似的处境，我能理解。

所以呢，程序设计，或者更多从事技术研究的工作，和普通的工作其实差异不大，都有自己的创造性、枯燥性和趣味性，只是程序设计所具备的职业特色如此鲜明，以至于普通人更多看到它所具有的乐趣，而忽视了其中的艰辛，即使很多从事这个职业的人都有同样错误的看法。我现在的公司与中国的公司有很多业务往来，我与中国的年轻人接触过，感觉他们对自己的环境有太多不满意，对美国的环境有太多理想化的想象。这对于个人职业发展不是好事。用更加理性的态度来认识这个职业，以及周围的发展环境，才是程序设计者所应该具有的职业思想。美国可能仅仅是在知识产权的保护和商业利益的开发上做得比较成功，在开拓性、艰难程度上和中国类似，甚至可能更加残酷。有一个更靠近现实的想法，对于认识和进入这个职业是很有帮助的。而且我觉得，中国的程序员对于职业的投入程度，以及对成功的看法，远远不同于美国和印度的同行。不过我想这是由于各自的文化习俗、教育方式决定的，不是程序设计培训的问题。”

正如辛德拉比先生所言，我们所关注的问题远远不是一段简单的文字能够解答的，但是他的回答还是总结出了这个职业为何看着如此有趣的原因，因为这个职业上的人往往会用技术逻辑思维来表达生活中的日常事件，就像用ASCII字符组成的人像一样，看上去极端有特色有趣味，可说到底，那还只是一个人像而已，ASCII码字符和颜料、炭笔没什么不同。让中国程序员无法活得那么有趣，也很少让旁人真正感到有趣的原因，怕还是想辛德拉比先生所说的那样，来自于文化、教育和很多很多无法言说的方面吧。

那么中国的程序员是怎么想的呢？

所谓职业，因人而异

钱某人，我们姑且称他为小钱。小钱是上海人，年纪说小不小，说大不大，已经29岁了。目前在一家上市网游公司中担任高级程序员。关于程序员在社会上是一个怎样的角色，以及这个职业是否是吃青春饭的，他觉得都是比较空的问题，因为这些话题确实是因人而异。对于他来说，这个职业本身的乐趣，基本来自于项目完成后实现收入的一刻。

众所周知，干程序员这一行的，几乎全部都是大学计算机专业毕业的，自学成才的是凤毛麟角。小钱的大学所学专业正是计算机程序设计。他毕业至今一共任职过两家企业，都是在上海的网络游戏公司。第一家公司做了两年，后来跟随所在的开发团队一起来到现在的公司。当时觉得年轻，跳一下槽也没所谓，更重要的是还能跟着原来的同事和前辈共事，总能少一些人际上的分心。这个职业其实有点类似于棋手，它的最佳状态是一种整体生活态势上的安宁，包括人际上的融洽。

小钱的工作是做网络游戏服务器端的程序员，现在的月收入在1万元左右。对于吃技术饭的人来说，这个收入也还算可以，比美术部门和策划部门同事的收入水平还是要略高一些的，其实从具体的精力投入程度上来说都差不多，但好像社会对于搞程序的工作心理预期就要高一些。如果再做两年，他应该也能够自己出去做一款游戏的主程，收入还可以翻番。如果说吃青春饭的话，他觉得程序员比美术和策划人员的安全感和稳定感还要强一些。而且目前我所知道的大部分好的网络游戏，其项目总监（也即整个项目的最高负责人，相当于制作人）都是程序员出身的。国外也是这种情况，比如我们所知道的做《文明》系列的席德·梅尔、做《模拟人生》系列的威尔·赖特，还有id的传奇人物约翰·卡马克，他们都是不折不扣的程序员，而且年纪也都超过40岁了。

当然有人会说这些人毕竟是特例。大部分人做不到他们那样的成就，在任何一个行业，底层的、没有做到管理层面的员工，都还是大多数。之所以社会上有“程序员是吃青春饭的”这么一个概念，可能存在两个原因。一是计算机编程

技术更新换代很快，所以每个程序员几乎都要不断学习新技术以赶上整个行业的步伐。相对来说，年纪越大学习能力越差，年轻人毕竟学习东西来得快，所以，后浪推前浪的事情非常平常。另外一点原因是：程序员工作是比较辛苦的，30多岁之后可能就很难适应长期的加班，所以，如果从这两个角度来说，也算是吃青春饭吧。但其实从这两个角度而言，医生的职业不也面临着完全相同的情况？至于这个职业是不是能干到40多岁乃至50岁，直到退休，他并没有深入思考过这个问题，因为这个行业本身就很年轻，目前他认识的最老的程序员也不过才30多岁40不到。而且其实就像王志东那样年纪的人，难道他就不写程序了么？写程序是一种逻辑的方式，其实放大说也是一种生活方式，自己顺手的东西自己编程用。只要对自己有信心，就可以一直写下去。不应总想着失败、青春饭这些说法。

对于IT行业中程序员离职的原因，最主要的原因可归纳为两点。1、项目不成功，没有成就感；2、外部高薪挖角；这两个是出现最多的情况。但是实际上他所知道的众多离职的程序员，几乎都是继续从事程序工作，换行的几乎没有。另外，外界人总说，能升到管理层的毕竟是少数云云。可问题是，究竟什么算是管理层？外面人都不懂。其实程序员做到一定经验、一定年龄后，不只有项目总监、开发总经理这些事情可做，还有很多可以努力的方向。IT业也还是个朝阳的产业，像国外软件业中非常受重视的系统架构师，就是一个可以努力的方向。一个公司里，业务方面的专家和软件开发者的思维模式是有区别的，这就需要系统架构师在中间扮演一个核心者的角色。如果说市场总监是先锋大将，那系统架构师就是首席军师。这是真正技术层面的管理人员。另外包括像国外非常完善的软件工程控制等观念，在我们目前的游戏开发甚至软件开发业，都不被重视，都有继续发展的潜力。“所以你看看，现在你是不是觉得我们程序员比你们记者未来发展的路更宽？”他忽然反问了记者这样一个问题。

小钱至今仍和父母生活在一起。这个没有什么特别个人的理由。只是因为他生长于上海，家就在这里。对于外地同事来说，不过是租个房子住而已，只是房租就是很重的生活压力了。很多家不在这里的同事，最终都选择了在上海买房，而且在前几年，这也不是完全做不到的事情——特别是指对于有条件读书到这个程度、并能在此类企业里工作下去一直到这个程度的员工的家庭条件而言，他们能供一个年轻人到这个份上，也总该算是个普通的小康之家吧。但以目前的房价，对现在恰好毕业的一代青年来说，是件不公平的事。和几年前毕业的一代人，起跑线则完全不同。这也是让所有职业，不仅仅是程序员这个职业变得越来越无趣的重要原因：在5万元一平米的房价之下，什么样的职业能做到发自心底的快乐有趣呢？

小钱很幸运，有个关系很稳定的女朋友，认识3年了，也将要结婚。他也知道人们对程序员普遍的印象是情商不高，并且受到过于膨胀的智商的干扰。但还是那句话，事事没有绝对。女生也有非常理性，智商型的。另一方面，程序员可能在交往初期的浪漫灵感上暂时有落后，但程序员绝不是笨蛋，他的智商可以很快在更多普通人想不到的地方给对方以惊喜。而且，强调逻辑的生活方式，可以修补生活中的很多“Bug”。

当然，小钱的同事当中，几乎有一半还多的人目前还是单身贵族。但在没有调查过其他的行业的情况下，这个比例是否专属于程序员这一职业也自然不好判断。问题是，人和人找伴侣的标准也是有区别的，一个能说会道喜欢讲话懂经的人，自然喜欢找和自己相似的人；而一个注重抽象思维乐趣、口拙心不拙的人，自然也乐意找和他相似的人；一个喜欢读书的男人，自然不乐意找一个只想看电视的女人。所以……可能程序员找对象是难一些，因为普通人难以理解他们自认为有趣的表达，但终究还是有人能理解的。

所以，说到最后，他也真不知该再说什么好。因为这个行业和他一样都还太年轻，很多真正的困境还没有降临，总觉得自己还能把握自己的命运。对于程序员这个职业的忧虑，可能和外界想象的有所区别。从更实际的角度说，长期面对电脑伏案工作，对自己的腰椎、颈椎和视力，是个大大的考验。有时间不如多关心这些，身体不好的人，幸福有趣生活的基础，基本已经没了一大半，操心别的意义已经不大了。

“不过，从实际内容来说，这一行的工作其实还是很有乐趣的，但程序预言之美，以及用它来表达的乐趣，是不懂程序的人永远无法理解的，就好像《红楼梦》或者《笑傲江湖》只有用中文才能让人领会到其中的妙处，用英文或者日文都不行。看上去有趣的《生活大爆炸》，只是表面，真的只是表面上的乐趣而已。”采访末了，小钱忽然又对记者这样说，这让采访回到了起始的原点。

技术所蕴含的乐趣，真的那么难以理解么？











就这么点条件，不高吧。

你是不是欣喜若狂？

是的，我只想要你给我讲讲笑话，我过马路的时候你牵着我的手，我过生日的时候能收到你的礼物，我生病了叮嘱我吃药，我想让我们坐着摇椅慢慢聊。。。。

你将得到的是→Next page

前面的PPT都很花哨，是吧，喜欢看吧，其实我只是用心做一个好看的PPT让你知道不论色彩多么亮丽的人生，最后都归结于内心的朴素一就像这最后的一页一样。

女程序员征婚PPT精华节选，虽然只是部分内容，也充分的表现了她的“蕙质宅心”

子非猿安知猿之乐



席德·梅尔，相对于事事亲力亲为的卡马克，他自己写代码的时间就少很多了，但是他一样很High

老周，男，资深程序员，用他自己的话说，已经资深成快被淘汰的地步了。这个曾经在国内多家大型软件公司就职的“资深老Bug”已经出来创业数年，公司从6个人缩减到一个人。如今他在自己的公司任职副总裁，之所以担当“光杆副司令”的名号，是他觉得出去谈业务的时候说起来不好听，“哪里有总裁自己去谈业务的？让人一听就觉得你这公司快黄了。”

显然老周不缺乏幽默感，不过在采访中他也表达了与小钱相似的谨慎论调，“这个职业的乐趣很难为外人所理解，大概因为这个职业所要求的思维和逻辑分外严谨，以至于连乐趣对于公众来说都成了冷笑话，只有少数人听了才能笑出来。”对于记者的采访问题，老周也用这种充满冷笑话的语言给予了充分的回答。

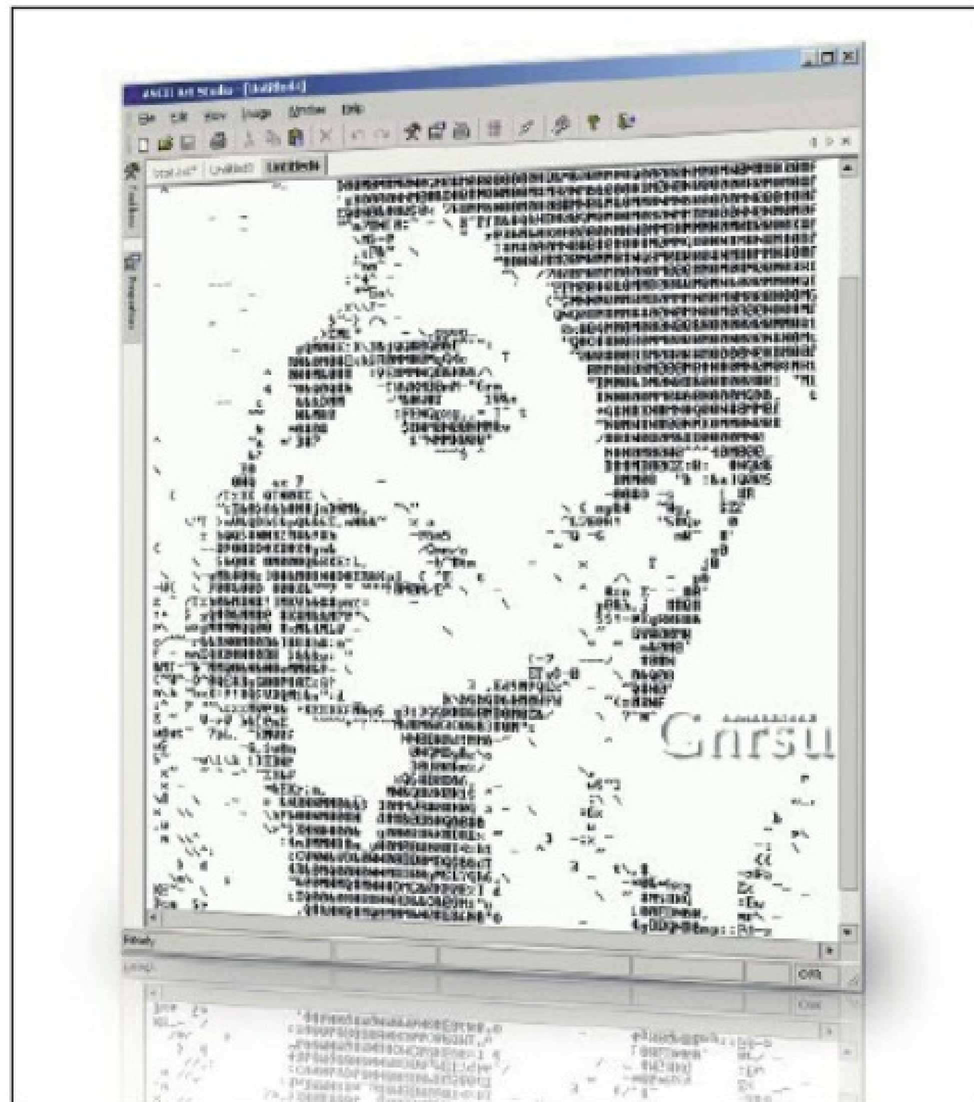
“程序员这个职业，对于行业之外的人士还是有些神秘感。最普遍的看法大概是‘程序员等于电脑高手’，毕竟程序员对电脑的认识比其他人要多一些，虽然现在电脑早就不再高高在上，其普及程度不亚于电视、手机，已经成了国人离不开的日用品之一，但多数人对电脑的原理和能做什么还是跟上个世纪的人们一样不甚了了，顶多也就是上上网聊聊天打打游戏，当成个娱乐工具。比较起来当然每一个程序员都成了IT专业人士的代表，身边的亲朋好友把你看成IT所有领域的专家，买电脑找你，电脑坏了找你，电脑闹病毒了找你，其他诸如打个文件、改个图片、连个网线之类的小要求也是无穷无尽，相信任何一个程序员都不缺乏这种人生经验。这种事情开始遇上还好，人的心理都是这样，别人都把你当大拿，心里总是有点小自满的，但时间一长，随着年龄渐长工作压力渐大，对于这种还不得不兼着N多个义务‘IT总顾问’的差事怎能不越来越头大如斗心力交瘁呢。

所以说，程序员自己看待自己的职业毫无特别之处，只见一地鸡毛。毛伟人说‘都是为人民服务，没有高低贵贱’，这话有道理。毕竟程序员也只是无数工作中的其中一种而已。现代社会其他工作需要的很多重要素质，诸如协作能力、学习能力、沟通能力、外语能力等等，这些对于一个合格的程序员来说也一样是必不可少的。而对于一个优秀的程序员，我想最重要的一个关键字应该是‘热情’，用英文来说就是Passion，其实很多人更愿意说是‘激情’，不过这个词如今在互联网上已经被说歪了。如果说热情是来源于对于这份职业的真心喜爱的话，那么这种热情在程序员中确实要比在其他职业中更加常见一些，这应该也是这份工作的魅力所在。

程序员的工作，简单说就是通过写程序指挥电脑做事情，我们知道程序才是电脑的灵魂，没有程序的电脑无非是一堆无用的电线和废铁而已。但编程其实是非常枯燥的工作，整天都在跟冷冰冰的机器和代码打交道，费劲九牛二虎之力终于写完代码，可工作还只完成了一小半而已，更费时间的是无穷无尽的测试和写文档。传奇？那是太遥远的事情，可能对某些天才人物来说编程是轻而易举的事情，而对于绝大多数肉眼凡胎的小程序员来说，想写出精炼的好程序并不是那么简单的事情，年复一年的编码、测试、写文档才是人生的全部，很多程序员老鸟感叹写了五年甚至更久的程序才算弄懂了写程序到底是怎么回事儿，而对于刚开始写程序的小菜鸟来说，光想想要在电脑前面踏踏实实坐上好几年以后才能摸到点这一行的门道，也是够恐怖的……

如果你真的喜欢一份工作，总是比较能够发现其中的乐趣，这也是前面我提到‘热情’对于一个优秀的程序员的重要性的原因之一。编程主要靠头脑，而人的头脑不仅是智慧之源，同时也是快乐之源，有人分析伟大的牛顿终生未婚的原因，说那是因为在他老人家看来，和男女之间那点事儿相比，科学发现引发的快感可能要超过千万倍吧。这就是发现和创造的迷人之处，编程的乐趣也在于此，拜人类发明的最强大工具——电脑所赐，程序员可以比其他人更容易地把自己的智慧转化成巨大的生产力，从而实现自己的个人价值，当你绞尽脑汁解决掉一个个技术上的难题，看到自己的程序终于能够完美无缺地运行的时候，也许就能忽然体会到牛顿大神被那颗著名的苹果砸到时的心情吧。遗憾的是，牛顿一辈子也只被砸到过那么著名的一次，对于普通人来说，就更可遇不可求了。

很多人看了《生活大爆炸》就觉得我们这些坐在电脑前面的人应该都过着差不多那种生活。这是明确的认识误区。那部美剧里的两个主角可是精英物理学家，智商都170以上的，天才级人物，普通小程序员怎能望其项背。不过从‘技术宅’的角度来看，程序员的生活还真是有些与剧集中的相似之处。众所周知写程序是高强度的脑力劳动，写到要紧处难免心无旁骛，常常是没日没夜黑白颠倒，长此以往了，造成一定程度的生活不能自理也是没办法的事情。另外程序员这职业社会接触面比较窄，平日里除了同事以外，只有孤灯电脑相伴，这种


字符画，这样的美术表达形式，只有终日与字符为伴的人弄得出来，并且能欣赏其中的美感



据说这是一个资深程序员，从现场情况看，很资深

状态常常会延伸到下班以后的业余生活中，K歌、蹦迪、健身等等户外活动一概没兴趣，一切工作、娱乐、人际交往乃至谈情说爱全靠电脑解决，你说这叫天真单纯固然可以，说成高智商低情商也没错，反正确有很多程序员可作为宅男腐女的标本就对了……

就这个职业来说，程序员只是个泛泛的称呼，好吧你也知道很多时候我们自称‘程序猿’。实际上按工作性质，主要分为Coder（编码人员）、Programmer（程序员）、Developer（开发者）和Designer（设计师）等几类，其中Coder可看做是最低级别的程序员，工作基本上就是按照软件详细设计写代码，自主创作的空间几乎没有，基本上受过中等教育的人经过适当的短期培训都能成为合格的Coder（印度声称每年能培养出几十万程序员实际上主要就是Coder），这就是所谓的软件蓝领——“代码工”。而Programmer更进一层，主要关注软件在技术上的实现，在技术上有较多的自主权，基本符合一般人印象中“程序员”的白领形象，而Developer和Designer则又进一层，不仅负责软件的整体设计，还要关注客户的需求以及软件产品在商业上的可行性，他们可以说是软件真正的创作者，也是程序员的最高层次。说到这里，相信每个有追求的程序员都会把Developer或Designer作为自己职业生涯的目标。但是毫无疑问的是，‘程序猿’同样是我们这个职业所有人一致认可的光荣劳动称号，其光辉程度甚至高于先进工作者什么的。

当然除了‘程序猿’这个称号之外，这个职业所追求的东西其实很多，最理想的当然是Bill Gates先生的境界，不过他现在应该不太可能自己写程序了，据说人家掉50美元都懒得弯腰捡啊。这是个冷笑话，其实当然不是非挣人家那么多钱不可，只要自己写的程序有人觉得不错，并且能得到足够的回报就行啦，说白了，还是要能实现自己的价值。嗯，没错，这话大众应该能认可。可惜在很多国人看来，软件的价值不过相当于一张盗版光盘或者网上下载的几分钟时间而已，弄得国内很多软件开发者不得不去抱硬件或者网络的大腿才有一点出路，这是相当的悲哀。写了这么多年程序，最大的收获可以说是自己写的程序能够被很多人使用和认可，总算辛苦没有完全白费，最大的失落则是自己的程序无法被更多的人使用和认可，其实现代社会哪里能离得开电脑软件和程序呢，大多数高科技的核心价值都来自于软件，从网络搜索引擎到路由器，从卫星上天到导弹落地，离开优秀的软件支持都是不可想象的，只是不知国人对软件价值的认识何时才能真正跟国际接轨。弄得如今国内有点想法的‘程序猿’，都被苹果的AppStore勾引得心动不已，好的产业链能充分体现人的价值所在，这是个最典型的例子，可惜中国的软件行业至今没有形成这种环境。

也有人问过我，如果可以重新来过，还会不会选这份职业。如果是穿越的话，相信去炒股、买房、开个小煤窑或者选择其他比抢钱更好赚的职业都是远远优先于程序员这个职业的选择。但现有科学体系下的常识告诉我们，穿越是不可能的，我们程序员就这么没幽默感。既然不知道未来会怎样，恐怕还是会选择自己喜欢而且比较适合本人个性的工作，那恐怕还是得受累再当回程序员，谁让咱有点个人英雄主义又不喜欢当兵呢。现有环境下，这是满足一点小小英雄梦想的最佳途径了。你说什么？知识英雄？对，知识英熊。”

老周的文字的确如他所言，充满了一种冷笑话的味道。生活的压力，理想的失落固然让他对现实有种不平和无奈，但是字里行间的自嘲让人看到了他面对现实的自我安慰，这也是这个行业中大多数人同样的做法。保持平常心，放弃过于高涨的商业成功渴望，是面对理想与现实落差的最好办法。而且从这些文字中我们的确可以感受到，对于技术主义者来说，很多事情是很有乐趣的，而且外人真的难以理解。不相信的人可以用C#或者VB给自己心仪的对象写一封情书试试，这是老周给记者的体验生活建议。只是我着实做不到。

猿，并快乐着

你重新翻阅过你儿时的作文么？如果你尝试翻阅过，一定会很快乐，因为其中的语言虽然你都能看懂，但却与你现在所用的语言完全不同。简单来说，一部分是真话，另一部分是套话。这两部分加在一起，让人感到无穷的乐趣。

究其原因，说套话的可乐之处是因为言之凿凿的大道理与儿时的童稚完全不符，诸如要“学赖宁见行动”之类的口号。而说真话的可乐之处，是在于那些真话我们从小就会说，并且很真诚，还能做到，但现在已经说不出来，并且做不到了。不信，拾金不昧，你试试，五分钱你可能会交给警察叔叔手里面，500块呢？5000块呢？不好说了吧？

这就是技术偏执者的乐趣难以被其他人所能理解的原因，因为他们更真诚，相信自己所说的话，并努力去实现。在这种思维下他们的一举一动对于旁人来说就显得如此有趣。但他们的有趣，却是旁观者的悲哀，因为他们宁可选择的那种生活那种乐趣，旁观者也曾拥有，却已经再也回不去了。

所以，我们未能理解“程序猿”们的生活究竟乐在何处，但我们应该能理解为什么有那种乐趣。

（感谢谢晨光先生帮助联系采访，并帮助翻译，没有他的帮助，理解印度“技术宅”的语言真是麻烦的事情，于是再次表示郑重感谢。根据他的要求，回国时请他吃烤串，吃饱为止。）

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

光阴似火箭，看世界杯20年
——一个伪球迷的自白书

■北京 安菲尔德










2010年6月11日，在那遥远的非洲大陆上，东经27度54分，南纬26度08分，一个被称为南非约翰内斯堡埃立斯公园球场的地方，一个清爽的午后，在绿色的草地上出现了一群……

好吧，我只是很崇拜赵忠祥老师而已，我一直试图找出体育比赛的“世界杯”和电视节目的“动物世界”的相同点，尤其当这届世界杯即将在非洲举办，让我更加坚信这二者之间一定有着什么必然的联系……事实证明，共同点其实还真是蛮多的：同样都是在一个弱肉强食的世界里，上演着成王败寇的故事；同样是2个种群追逐着同一个猎物，区别只是看谁先把那猎物送进对方的口袋而已。作为一个号称看球看了20年的伪球迷来说，这样的开场白想必会被真正的球迷抽得体无完肤。

其实，每一届世界杯都是一个轮回，上一次失败的队伍有的可能卷土重来，有的却已消失无踪，因为总会有一两匹黑马顶替了它的位置。所有的队伍都会为了将一个据说是纯金打造的奖杯能在自己家里藏4年而拼命厮杀。

我一直在想，世界杯对我们来说又算什么呢？对我来说，是有了一个请年假、事假或者病假的理由，以便我能在某个寂静的夜里，带着无线耳机和一脸得意笑容地宅在电视旁……

我自己到底又经历过多少次世界杯的轮回呢？1982年国内第一次转播的世界杯我没赶上；1986年的世界杯我连足球规则都不太懂；1990年的世界杯，我很幸运，没有同大多数同龄人一样，被老娘一句“好孩子都在8点以前睡觉觉”给忽悠过去；1994年带着眼泪看着那个叫巴乔的小辫胡子大叔踢飞了意大利最后的希望；1998年在决赛的当晚一边玩着EA的World Cup 98一边用法国队踢着决赛模拟，下底传中＋射门这Bug那会儿还没修正呢；2002年全校放假一下午看着中国队“不负众望”地输给了哥斯达黎加；2006年总算揉着通红双眼看完了最后的决赛。那句“你不是一个人！”的深刻含义，在我看到地铁上一个跟我一样几乎快进入站立睡眠状态但还攥着印着硕大“巴西冠军！”几个字报纸的大叔时，刹那间觉悟了……



1990年——大杂院的记忆

1990年，那时候年仅6岁的我还住在一个大院里，每天除了吃就是玩，偶尔也会和老爹一起蹲在胡同口儿听一群大爷大叔们侃大山。那时的我，已经开始不时地跟着一群比我大的孩子，在粮店门口的空场上追逐一个黑白相间的小球，我知道那叫足球，因为在记忆中，几乎在我刚刚能自己独立行走开始，老爹就开始拿着一个小球让我踢，告诉我这叫足球，是男子汉的运动。但他没有教我这种游戏的种种规则，于是我只知道要么你让我把球踢进那个所谓的、用两块砖头摆出来的“门儿”里面去，要么我就踢在你的屁股上（那可真是“小霸王其乐无穷啊”）！所以你看，我对足球的认知水平依然停留在一个如此之低的层面，还怎么能指望我有多高的追求。

这样的状况在1990年世界杯开始以后终于成为了历史。我至今依然清楚地记得，那年的夏天，老爹每天晚上都会高高兴兴地叫上我，把当时家里那台21英寸彩电搬到胡同前空场上，然后不定从谁家拉出一根超长的电线就搞定了一切。然后等到夜深人静的时候，几乎周边十里八村，好吧，是周围好几条胡同的大爷大伯们都会聚到那里。我当时非常茫然，我还以为这样的场面只会在每年春节联欢晚会的时候才会出现……老爹告诉我：“世界杯来了，那才是真正的足球。”于是，那个夏天，我沦陷了。每个晚上，我都会在老爹这个强有力的后台的支持下，无视老娘要求睡觉的命令跑去看球。当然，后来据证人们回忆，那届世界杯我没有一场比赛是完完整整看下来的，最后一定会倒在某位大爷大伯的腿上睡着，然后被人家抱回去。于是我对那一届世界杯的回忆，除了自己从此知道了还有这样一个值得期待的比赛，就只剩下了被蚊子叮的一身包包了。

1990年的那个意大利之夏，留给人们的美好记忆，除了那惊艳的开幕式以及在记忆中回响的那首《To be Number One》，大概就要算是马拉多纳那记惊世妙传了。

1990年6月24日，阿根廷对巴西，61 381名观众在都灵阿尔卑球场共同见证了一个瞬间。第81分钟，马拉多纳在中场带球，先在中圈变线晃过了阿莱芒，随后带球躲过了邓加的铲抢，又利用假动作突破了迎上来的罗查，在多名巴西球员形成包夹之势时，马拉多纳倒地将球传给了左路无人防守的卡尼吉亚，后者绕过门将塔法雷尔轻松破门。



马拉多纳逼近巴西队防线，卡尼吉亚已经反向启动，致命一击即将到来

这也许是世界杯历史上最不可思议的助攻，从中场开始，马拉多纳利用盘带突破晃过了三个人，又用一脚传球击败了剩下的三个。当马拉多纳带球突向禁区时，三名巴西后卫(加尔维奥、布兰科和戈麦斯)竟然不顾队形，集体向他围拢过来，也许他们在这一刻被马拉多纳一路突破而来的气势所震慑，你分明可以在他们的反应中看到某种惊惶失措。



马拉多纳在突破过程中越过第二名巴西防守队员的拦截

马拉多纳从中场开始带球，连续突破三个人后逼近巴西队的防线，左边的卡尼吉亚已经反向启动，致命一击即将到来。



马拉多纳用右脚传球，致巴西队于死地

马拉多纳在突破过程中越过第二名巴西防守队员的拦截，这名队员就是1994年巴西队的队长邓加。

马拉多纳在晃过三人、面对包夹过来的三名巴西后卫时，用右脚传出了这记著名的传球，远端的卡尼吉亚接应启动，打进了致命的绝杀。



马拉多纳庆祝进球的照片是足球史上的经典

马拉多纳庆祝进球，一个伟大的传球终结了巴西，这张照片也成为足球史上的经典。

有人欢喜有人愁，英格兰球星加斯科因流下了伤心的眼泪，这也成为了那届世界杯的经典镜头之一。



加斯科因的伤心泪水同样镌刻着对足球的深情



影像回顾

1990年世界杯开幕式及主题曲集锦：http://v.youku.com/v_show/id_XOTYzNjIwOTI=.html

1990年世界杯阿根廷VS巴西精彩视频集锦：http://v.youku.com/v_show/id_XMTIyMjYyNDg=.html



1994年——为足球而流的第一滴泪

1994年，我已经从大院里搬进了楼房，虽然会不时地跑回胡同里找朋友们玩耍、打群架，却已然慢慢淡出了那样的市井氛围。小孩子的成长总是日新月异，拿足球来说，经过一届世界杯的洗礼和4年的磨炼，当1994年世界杯来临的时候，我已经从一个不踢球就踢人的“球霸”成功转型成了一个组织型的“核心”，不但在小区每天放学后都要开赛的“东里对西里足球对抗赛”中成功占据了一席之地，还成了整个小区喜欢足球的孩子的“教练”。其

实原因很简单，他们都没有，即便听说过的，也没有真正看过哪怕一分钟世界杯的比赛！于是我就成了“砖家”，真正意义上的“砖家”，因为我连这一届世界杯何时开赛，怎么分组都不知道，甚至那些西方国家的名字还念不利落……如众星捧月般被小伙伴们捧着，只因为我看过世界杯的直播。

终于，世界杯时隔4年后又一次鸣哨开战，我打定主意要看一届完整的世界杯，如今的我已经不会看到一半就睡着，何况我肩负着一个重任——为由于工作原因不能收看世界杯的老爹录下全部的比赛！这还得感谢我开明的老妈，不会像很多同龄人的父母一样不停地催我睡觉。

正是这一届世界杯，我找到了自己在未来很长一段时间里都深爱的球星和球队。对于很多80后的球迷来说，是1994年的世界杯真正把他们领进了这个黑白的世界，他们从电视里看到了巴西行云流水般的进攻，看到了巴蒂重炮般的射门，看到了巴乔的小辫飞扬与泪水……


埃斯科巴因足球而死时只有27岁

对于习惯了大杂院的生活，习惯了数十人一起蹲在一台电视前大呼小叫看球的日子的我来说，即便只有10岁，我也依然感到了寂寞，甚至有些委屈。于是，当看着我最爱的巴乔踢飞那一记至关重要的点球后，各种委屈、不甘都涌上心头，我第一次，为足球流下了眼泪。

1994年美国世界杯，留给人们的记忆并不美好。如果说每一届世界杯都会让不少球迷流下泪水，但这一届世界杯上，人们为之流下的泪水，除了足球，还有生命……

1994年6月22日，哥伦比亚球员埃斯科巴在1比2负于美国的比赛中打入了这届大赛中唯一的乌龙球，7月2日，他在哥伦比亚麦德林市被枪杀，凶手对他连开12枪，一边开枪一边高喊“乌龙球”。这是世界杯历史上令人震惊的一起事件，面对一个年轻生命的逝去，足球显得如此微不足道。


罗马里奥、贝贝托和马金霍的庆祝手势代表着对足球永远的热情

在这届世界杯上，世界失去了年轻的埃斯科巴，却也迎来了一个更年轻的生命。埃斯科巴遇刺两天后，也就是1994年7月4日，一个身披巴西队服的瘦小身影在破门后摇起双臂，这种奇特的庆祝方式当时还令人不解，5天后，他又在攻破荷兰大门后做起了同一动作，队友罗马里奥和马金霍这次也加入了进来，这甚至成为了那届世界杯令人印象最深刻的镜头之一……他就是贝贝托，他的摇篮舞是为了庆祝儿子马特乌斯的出生。也许，生命的轮回也就体现于此吧……


巴乔与世界杯永远擦肩而过

对于一个将足球视为生命的男人来说，世界杯就像是他的初恋情人。1994年的那个夏天，当巴乔站在一个男人一生中最重要的时刻的时候，他与幸福擦肩而过……对于巴乔来说，失去世界杯就如同失去最重要的恋人，这种忧伤，伴随一生。

影像回顾

贝贝托的摇篮舞：

http://www.tudou.com/programs/view/Og8d7rch6qA/

巴乔射失点球的瞬间以及职业生涯回顾：

http://www.56.com/u11/v_MTk0NTY2Mjc.html

你一定要知道

世界杯和奥运会、F1是地球上最重要的三大体育赛事。

2010年南非世界杯是第十九届世界杯足球赛，这也是首次在非洲举行的世界杯。来自世界各地的32支球队将通过64场比赛决定冠军归属。

国际足联官网：http://www.fifa.com/worldcup/index.html

南非世界杯官网：http://www.sa2010.gov.za/



2010年世界杯会徽



长着绿色非洲卷发的豹子“扎库米”（Zakum）是世界杯的吉祥物，它出生于南非种族隔离政策宣告结束的那一天——1994年6月16日



历届世界杯都有自己的专用足球，2010年南非世界杯官方专用足球为JABULANI。JABULANI源于非洲祖鲁语，意为“普天同庆”，是世界杯历史上使用的第十一款官方用球

南非世界杯主题曲《Wavin Flag》（中文又译做《旗帜飘扬》）英文版视频：http://v.youku.com/v_show/id_XMTU4MTI5MzA0.html，演唱者也是主创来自索马里，K'naan，他的名字将随着这首充满浓郁非洲气息和赛场激情的歌曲流传四方。这首歌的中文版叫《旗开得胜》，由张学友、张靓颖和K'naan一起演唱，视频地址是：http://v.youku.com/v_show/id_XMTY1MTc2OTUy.html。



虽然远离祖国，但K'naan始终记挂着他热爱的非洲大陆。《Wavin Flag》因为充满这种情绪而打动听众



1998年——英阿大战

若是没有小贝对西蒙尼那一脚和随之而来的红牌与失利，我对于1998年世界杯的记忆几乎会出现断层。那段时间可能是我至今人生中第一次出现低谷，拆迁工作虽然让家里得到了更好的居住的环境，却让我失去了可以一起玩耍的伙伴，虽然拆迁后大家依然住在一个小区，但高高的塔楼不但隔离了人与人的关系，超高的容积率还大大压缩了小区的空地面积，使得我们这些野小子要想找到一片可以疯跑踢球的地方变得难上加难，稍有不慎就会踢到路过的大爷大妈。被大人教训教育了几次后，所有人都变得小心谨慎，游戏时的欢笑与快乐荡然无存。

正是在这样的背景下，我迎来了1998年世界杯。此时已经成长为利物浦队铁杆球迷的我，虽然依旧喜爱着巴蒂和他的阿根廷，却也把很大一部分爱，爱屋及乌地分给了英格兰。当这两支球队相遇的时候，我知道了有一种恩怨叫做宿敌。宿敌相遇，绝不会“相逢一笑泯恩仇”，只会鱼死网破。

贝克汉姆的红牌，西蒙尼的表演，少年欧文追风般的速度，老练希勒势大力沉的点球，阿根廷群星匪夷所思的任意球，无计可施的加时，空气凝滞的点球对决……足球场上一切能被诠释的东西，尽数浓缩在150分钟的比赛时间里。英国人赢得了战争，阿根廷人赢得了足球。

当被英阿大战耗尽了精力的阿根廷也离开了世界杯的时刻起，那一届世界杯于我来说已经结束，此后的比赛，齐祖带领法国队如何所向披靡都变得与我无关了。1998年的世界杯如同那时候的生活一样，沉闷而无趣，偶有闪光也是稍纵即逝。



欧文因在与阿根廷队比赛中的进球扬名天下

1998年的法国世界杯，似乎大部分的记忆都与英格兰队有关，又似乎，常常被人提及的经典瞬间，都出现在那场英阿大战中那场比赛之所以多年来都不曾被遗忘，除了那个激情四射的上半场和欧文精彩绝伦的进球，最重要的就是在下半场开场两分钟内发生的故事，从英国人的角度讲，那是一个“十头雄狮和一个傻瓜”的故事。不过所谓天道早来还，阿根廷人用演技黑了英格兰人，立刻就被荷兰人用同样的演技报复了一把……

在对阵阿根廷的比赛之前，年轻的欧文已经让世界记住了他的名字，在6月22日，世界杯小组赛，英格兰与罗马尼亚的比赛中，欧文攻入一球，他因此成为当时英格兰历史上最年轻的世界杯进球队员。不过真正让这个追风少年一夜成名的，还是在与阿根廷的比赛中那记精彩绝伦的进球。



贝克汉姆因为被红牌罚下使英格兰无缘世界杯

1998年，潇洒倜傥的万人迷贝克汉姆作为希望之星参加了法国世界杯，小组赛中精彩绝伦的任意球让他闪耀法兰西，但是也同1/8决赛中对阿根廷的红牌形成鲜明的对比，那场比赛之后，贝克汉姆成了英格兰的国家公敌。不过正所谓塞翁失马焉知非福，也正是在这之后，英格兰和曼联收获了一个走向成熟的巨星，而不再是一个青涩的少年。



奥特加也被红牌罚出场外，英格兰借荷兰人之手报了一箭之仇

正所谓不是不报，时候未到。在西蒙尼用高超的演技骗过了裁判，成功令贝克汉姆成为英格兰的罪人，并让阿根廷成功晋级1/4决赛之后，荷兰队的门将范德萨用同样的方式替英格兰人报了仇。在对阵阿根廷的比赛中，阿根廷队的小毛驴奥特加用头顶撞了范德萨的下巴被红牌直接罚出场外。不过我至今依然认为，奥特加就算是站直了，也就将将能顶到范德萨的下巴，完全不可能造成那么大的痛苦反应……



影像回顾

追风少年欧文的成名之作：
http://v.youku.com/v_show/id_XNTY5MjM2NjA=.html
贝克汉姆98年世界杯回顾：
http://www.tudou.com/programs/view/8NvIZ_D4d2Y/
阿根廷VS荷兰，演员们的对决：
http://www.tudou.com/programs/view/LqziJFhnmRQ/

关于南非

这是一个位于南半球的国家，距离北京将近18 000公里，和北京有6个小时的时差。终年阳光灿烂的南非盛产钻石和黄金，素有“购物天堂”的美名，物美价廉。从珠宝、皮革制品、古董、服饰到土著饰品等；从古典的荷兰开普式、英国维多利亚式及乔治式的家具到稀有的书画、小古玩、木雕、非洲艺术品、印度商品、丝绸类及东方饰品种种，包罗万象。当然，旅行者关心的自然风光和人文风俗也都足够独特绚丽。南非旅游网http://www.southafricantourism.cn/。



娱乐、美食、赌博、舒适、浪漫加上惊奇，这就是南非的太阳城







2002年——丢人丢到家门口

2002年的我正值高三。高中三年，我幸运人选了校足球队，并逐渐站稳了主力前腰的位置，每年的各项比赛和平日的训练占据了我大部分的课余时间，不过却也让我第一次有了一群自己的“粉丝”（而且还有不少女性“粉丝”……）。学业加足球，让我的高中生活变得满满当当。

其实当时间进入21世纪以后，随着互联网越来越发达以及电视转播的比赛越发多样，我早已不再关心比赛节奏慢得不像样子，技战术水平粗糙得还不如英格兰乙级联赛的中国足球。不过当中国队靠着神奇的米卢大叔和抽签，真的走出国门的时候，还是为之魂牵梦绕，对2002年这届在家门口举办的世界杯，也有了些许特别的期待。

不过事实证明，不切实际的梦想终究只是幻想而已。看着网络上铺天盖地的不切实际的分析与预测，我着实纳闷了许久，我一直不解，那些“砖家”从哪里来的信心，觉得哥斯达黎加不如中国，妄图可以从一支队中主力都在欧洲踢球的球队身上取分。为此我还与校队的队友们打过赌，最终虽然赢下一周的午饭却也吃得并不痛快，毕竟输球的滋味并不好受。

不知是国足冲出亚洲走向世界真的让国人举国欢腾，导致校领导大发慈悲，还是我们有恃无恐地上课带着耳机用收音机听直播让老师们非常无奈，反正当校长在全校大会上宣布有中国队比赛的时候全校放假停课，可以打开班里的壁挂电视的时候，学生的欢呼声几乎惊动了隔壁的中央警卫团（学校地理位置特殊，紧邻中南海）。不过我这人很矫情，我倒是宁可上课戴着耳机偷偷摸摸地用收音机“听”比赛，这样一来可以找到老爹口中他年轻的时候没有电视只能“听”比赛的感觉，二是免得看中国队惨遭凌虐。别管多大的惨案，听着总比亲眼所见心理冲击小一些嘛……



巴蒂在小组赛出局后的泪水击碎了无数球迷的心

终于，中国队有负众望却又众望所归地在小组赛之后就离开了世界杯。我原以为我可以安安心心地看看高水平的世界杯了，谁想，天上天下唯我独尊的韩国人让我见识了一下一个民族的狂热可以让人们的行为扭曲到何种程度……看着西班牙、意大利一个接一个在对阵“东道主”的比赛中被潜规则，我下定决心：等我有了儿子，我一定不会指着世界杯告诉他“这才是足球”，我等欧洲杯再让他看足球，那才是真正的足球！

后来回想起2002年世界杯，那可真是一届亚洲球队在家门口丢人现眼的世界杯：中国队高调出征被人痛揍三顿黯然回家，韩国队的黑哨简直是侮辱广大世界人民的智商，沙特8：0惨遭日耳曼战车的屠戮。等了这么多年，好不容易有一届可以不用倒时差不用熬夜看球的世界杯，却被搞成了这样，真是不堪回首啊。

2002年，当我们终于不用再熬夜收看世界杯的时候，却迎来了一届糟糕的世界杯。这届世界杯之所以令我们至今回想起来依然黯然神伤，因为巴蒂和齐达内这样的一代巨星黯然离开，因为中国队的拙劣表现，更因为近乎于明目张胆的黑哨玷污了我们的足球，我们的世界杯。

韩日世界杯前谁也没有想到，看似强大的阿根廷会止步于小组赛，人们一次又一次的看到曾经的战神巴蒂在失利后黯然神伤的表情，巴蒂在小组赛出局后的泪水同样击碎了无数球迷的心。从这以后，我们再也无法在世界杯的赛场上看到巴蒂飘逸的长发，再也不用担心他的射门会把对方门将连球一起轰进球门……



厄瓜多尔人莫雷诺手中的黄牌令人对其裁判公允性表示怀疑，2002年世界杯后他结束了裁判职业，现开了一所裁判学校，还担任电视台评论员

韩国对意大利，赛前可能有人会想到韩国人跑不死的体能会令意大利人陷入苦战，可能会想到无比狂热的韩国球迷会让比赛的气氛变得紧张微妙，但我猜绝对没人会想到，这将成为一场被裁判所主导的比赛。很难评判这位掏牌爱闭着眼的小个子莫雷诺是不是历史上最黑的裁判，但要说其影响力之大、典范意义之深刻、认知度之高只怕达到了前人所望尘莫及的高度。2002年世界杯他的风头之劲一时无两，让所有人望其项背。


韩国人用举国狂热将国家队送入四强

天真的我们原本以为，在牺牲了一个意大利之后，自尊心得到满足的“太极虎”会就此收手，不过我们显然低估了这只“老虎”的野心，他们似乎要创造一届“一裁成名”的盛会……

韩国与西班牙一战中，埃及裁判甘杜尔用“稳健的表现”将西班牙人的两个进球莫名其妙吹掉，只手护送韩国挺进四强。埃及尔格拉的头球被判无效，莫里恩特斯的甩头攻门也被其认定传球前先出底线，可惜慢镜头“背叛”了这位来自法老故乡的甘杜尔的场上权威。

影像回顾

“杯具”意大利：http://v.youku.com/v_show/id_XMTkwODM0NzY=.html

“餐具”西班牙：http://www.tudou.com/programs/view/GiNPf4X8c5w/&wd=korea&li=6&img=1941636667,3227324689

永远的战神巴蒂：

http://v.youku.com/v_show/id_XODkwOTk2.html



2006年——健翔一声吼，网络抖三抖

2006年，看了这么多年的足球，我对世界杯已经渐渐失去了小时候的那种憧憬与期待，这就像如今的生活一样，多姿多彩、面临着各种诱惑与选择：想看快节奏的激烈对抗，我去看英超；要看华丽的技术流足球，我就等着看西甲；要看严谨的技战术我去看意甲；哪怕我只是想图个乐呵，我也可以看看黄健翔和张路两位老师解说的德甲比赛，现在回想起来，那解说简直是堪比郭德纲……于是世界杯变得更像是朋友聚会的一个借口，甚至是五大联赛停赛休整期间的替代品。

不过这样也有当然也有好处，就是我们终于可以抱着更平和的心态看待每一场比赛。不至于像当初，一场关键比赛可以引得兄弟反目（仅限三天），夫妻成仇（代价巨大）。现如今，已经成年的我们再也不用担心父母的唠叨，三五好友聚在不与父母同住的朋友家中，买上一箱饮料酒水，零食若干就可以嬉笑怒骂着度过一个无比愉快的晚上。就算赶上大家对于观看场次出现了分歧也不要紧，我们一般可以靠划拳或者投骰子来解决问题，不过别误会，这并非决定看哪场比赛，而只是决定谁要去可怜巴巴地抱着电脑看网上直播而已……那阵子网络直播刚刚流行起来，带宽和网络技术都有局限，所以那比赛经常是看一阵卡一阵，卡一阵看一阵……

现如今提起2006年世界杯，恐怕绝大部分球迷，哪怕是伪球迷和非球迷的记忆，都会被健翔哥的一声大吼所占据：“点球！点球！格罗索立功了！伟大的意大利左后卫……马尔蒂尼在这一刻灵魂附体……”现在去追究黄健翔为何如此激动，到底是如李大眼儿所说，赌上了自己的大半身家，还是真的对意大利痴迷到了如此地步都已经不再重要。重要的是，在他这一声怒吼之后，知名网络社区天涯论坛的服务器由于瞬间发帖人数过多一度当机；重要的是，一时间网络上充斥着无数的音频，现场版、Remix版等等不胜枚举，多少人的手机铃声都变成了黄健翔的怒吼；重要的是，何时第一次在代表着中国的中央电视台，出现了一个如此充满着个人色彩的声音，而不再是“3号球员把球传给了8号”这样的报数游戏；重要的是，通过互联网的传播与添油加醋，这件事得以飞速传播，网络和足球得以用另外一种形式的“水乳交融”……

在这个事件中，互联网无疑扮演了一个催化剂的角色，不但让此事飞速传播，还引发了社会范围内的讨论，话题从足球本身一直到个性解放，足见影响之大。这件事情不要说放在20年前，哪怕是10年前，那个网络刚刚走向民间，还不甚普及的年代，都不可能掀起如此之大的波澜，

2006年，似乎所有有关于世界杯的记忆都被黄健翔、格罗索两个名字和一声大吼所取代，而真正关乎足球的东西，倒是没有剩下什么……

格罗索是一位大器晚成的球员，直到2006年的世界杯，他才一战成名。在和澳大利亚的1/8决赛中，意大利在10人应战的情况下凭借格罗索创造的点球获胜，而黄健翔“伟大左后卫”的理论也让格罗索在中国家喻户晓。



德国世界杯，真正的全球娱乐



安联足球场承载了2006年夏季的激情



影像回顾

“激情”回顾——黄健翔激情解说视频版：

http://v.youku.com/v_show/id_XNzQyMTUwODg=.html

如果时隔4年你还想用这段设成闹钟让自己不至于睡懒觉，或者设置成铃声免得错过电话，那么请去以下地址：

http://musicdata.miqlu.com/mp3/qita/hjx.mp3

足坛名嘴

如今上哪去看口水战？猫扑？天涯？这些生命不息战斗不止的论坛自然是观战的好地方，不过水帖太多徒乱人心意。所以博客出现后，虽然没有第一时间被大家发现其好处，但是金子总是要发光的，于是2004年开始，博客风吹遍神州大地，继论坛之后成为网络时代言论自由和言论攻击的新生阵地。

2010年世界杯即将开打，我们有理由相信，各大足坛名嘴的博客将会百花齐放，争奇斗艳。虽然他们有人已经开是转行做了电视主持人或是摇身一变成为了社会问题的评论员，但我猜这完全是生活所迫，等到了世界杯的时候，即便他们不想写点什么，灵魂也会令他们身不由己……

李承鹏： http://blog.sina.com.cn/lichengpeng

李大眼儿如今更像一个社会记者，不过文笔历练得愈发犀利，我相信世界杯之日，一定是他重新开说足球之时。

董路： http://blog.sina.com.cn/donglu

如今身为电视节目主持人的董路，虽然不像李大眼儿那样把所有精力都放在了针砭时弊上，但也不再是2002年那个蹲在国足训练场边，“守望着地主家的庄稼”的足球记者。希望1个月后，我们能见到当年那个京味儿十足，言辞犀利的董路。

黄健翔： http://blog.sina.com.cn/huangjianxiang

对于黄老师还有什么好说的么？此人一没有离开足球二没有离开体育圈子，我们只需要期待即将到来的南非世界杯，他又能有什么惊骇世俗的演出就好了。



黄健翔的博客而今与足球无关

2012年世界杯的边边角角

论坛

论坛是我国广大网友一直耕耘奋战的一片乐土，论坛也是我国网友一直流血战斗的一片焦土。论坛一方面把各门各派的球迷更好地团结在一起，一方面也为大规模骂战节省了不必要的集结时间。6月的各大足球论坛一定会是一片繁荣，战火纷飞，我们在此号召：“要文斗不要武斗，要技术帖不用骂街灌水！”

如果你是为了灌水而灌水，是为了宣泄情绪，是为了找点乐子，我们隆重推荐：

猫扑大杂烩：http://dzh.mop.com/ 站如其名，虽然纯粹的杂烩类论坛，但好处是此地成名已久，神人聚集，常有惊人言论出现。

天涯论坛体育版：http://www.tianya.cn/publicforum/articleslist/0/fans.shtml

2006年德国世界杯，黄健翔一声大吼，让天涯论坛当机了5分钟，可见这里的人气之旺。今年不知道天涯论坛的管理员们有没有吸取教训，对服务器进行扩容，谁知道今年又会是谁干出点惊骇世俗的事儿呢。

各大网站早已经准备好了世界杯专题

技术帖：说到专业足球论坛，其实是挺可悲的一件事儿，篮球迷们可以去hoopchina，那里发帖水平极高，反观足球，却由于分派之间斗争过于激烈反而没有一个大家可以心平气和谈论技术问题的地方。所以对于目前的各大足球论坛来说，起到支柱作用的往往是那些“翻译党”，如果你想看技术帖，到时候请移步各大论坛去搜索精华帖吧，别无他法……

足球寡妇

“世界杯是男人的天堂，女人的坟墓。”每当世界杯临近，这句话就会变得像广告词一样流行。因为每到这个时候，身为球迷的男人通常会“抛弃妻子”，做出一些疯狂的举动，于是“足球寡妇”一词也应运而生。



如果你就是我上面说的那种“负心汉”，甚至你非常不幸地就是一个足球寡妇，那我们提供以下方案供各位选择，请挑选适合自己家庭状况的方案执行，尽量避免“家破球亡”的惨剧发生，毕竟老婆找一个不容易，冠军也只有一个，万一冠军丢了老婆也跑了，这岂不是赔大了……

方案一，拉下水：此方案执行起来有一定困难，首先被执行目标一定要有足球的慧根，就算没有足球慧根也要喜欢帅哥，实在不行她有腐女魂也将将可以。有慧根的你只需要把她领进足球这扇门便可。喜欢帅哥的，你就让她去看西班牙、意大利的比赛，千万不要不识时务地找一场诸如朝鲜对科特迪瓦这样的比赛，计划会彻底失败而且不可逆转，我发誓。万一你的另一半是一个燃烧着腐女魂的姑娘，去找些美型的足球同人给她看吧，保证药到病除。

方案二，堵住嘴：正所谓吃人家嘴短，拿人家手短。如果你有足够的经济实力，那就再好办不过了，把你的信用卡交给你的另一半，让她去用购物的快感忘记暂时失去你的不快吧！

方案三，求同存异：如果你的另一半无论如何也无法对足球提起兴趣，你又不能让满足她的其他要求以换取看球时间，那就祈祷你的她是一个通情达理的姑娘吧，你们之间可以签订一些诸如看一场球洗三天碗（别瞪我，我也觉得亏）之类的不平等条约。

方案四，认倒霉：如果上面的所有手段都不可行，放弃吧，自古鱼与熊掌不可兼得，媳妇与足球对你来说看来也是一样。我们劝你冷静选择，不要冲动……



其实女孩子也是足球场上不可缺少的风景

视频直播

网络视频直播这样一个渠道为我们提供了更多的选择。如今如果电视正在转播的比赛不是你想看的，那么打开电脑，关上常年开着的P2P软件，随便找一个大型体育网站应该都会有视频直播，你所要做的只是在众多的比赛中找到你想看的就好了。当然，如今也许有一些网站会对视频直播收取一定费用，但一般都不会很高，平时少坐一次出租车大概就能省出几场比赛的钱了，钱要花在刀刃上……

站点推荐

GoalHi足球直播网：http://www.goalhi.com/tv/

足球直播网：http://www.zqzhibo.com/

360播直播高清吧：http://live.360bo.com/

历届世界杯海报



2010年——各取所需，各有所爱

即将到来的南非世界杯我们打算怎么看？这倒是一个值得讨论的问题，在网络媒体如此发达的今天，摆在我们面前的有着太多的选择。今年夏天，如果我们悲愤地发现，某电视台不但垄断了这届世界杯的所有转播权，还经常放弃一些诸如阿根廷、意大利的比赛不转，而用什么韩国啊，日本啊的奇怪比赛来浪费我们宝贵的睡眠时间，你大可不必受这份窝囊气。如今几乎每家的电视上都装了机顶盒，平时我们舍不得花钱去买一些收费频道来败家，如今赶上4年才有一次的世界杯，面对着免费的稀粥和收费的红烧肉，此时不败家，更待何时啊！当然，你要是不想一个人看球，决定呼朋唤友聚在一起看球，却发现只有一台电视，我们也不用忍受那断断续续的视频直播，动辄十几兆的宽带网络和越发成熟的视频直播技术让我们可以顺畅无比地收看网络直播。如果不想耽误工作学习，你也可以安心睡觉，第二天早上起来，我保证你可以从网上找到无数前一天各场比赛的完整视频录像，你想保持悬念？那你只要不要顺手打开那些体育新闻的网页就好了。白天找不到电脑上网？那也好办，如今3G手机如此普及，去找一台3G手机，你就能用手机看足球了，除了屏幕小了一些几乎和电脑没有啥区别了。

这就是我们现在身处的时代，有着太多太多的选择，你所要做的只是挑选一个最适合的就好了。世界杯就要来了，你，选择好了么？

林晓：有句话说，“玩也是门生活的艺术”。无论大人还是小孩，“玩”，或者说“休闲”，这总是生活很重要的一部分。打弹珠、过家家、玩电脑……说到头都是为了放松精神，并从中得到快乐。

不过话又说回来，虽然都一样是玩，水平可是完全不同。就是有那么一些人，生生在玩中积累起惊人的“经验值”。长年累月地投入，专心致志，最后熟能生巧，终成其中一代高手。所谓玩到高处不胜寒，玩到了一定境界，玩就不再是单纯的玩，而是一种理念，一种生活态度，甚至于一种投资。



■北京 唐婵

玩偶达人 艺术玩偶收藏家李先生

李先生是瑞丽杂志的撰稿人，江湖人称“玩偶收藏家”。老实说，在看他的玩偶介绍之前，我都不知道玩偶还有那么多知识，更不知道玩偶还是可以赚钱的一门大投资——真的，你没看错，买玩具真的可以赚钱。比如奈良美智的失眠夜娃娃（Sleepless Night），据说在巴黎进入了苏富比拍卖行，半年后从原价7000港币升到120 000港币，而德国设计家Mark Ladwher的作品更是每一问世便会被爆炒。

也正是由于艺术玩偶的升值如此惊人，在台湾竟有人选择放弃股票而转向玩偶收藏领域。通常来说，这些有价值的玩偶分为设计师玩偶和平台玩具。前者是某一设计师的系列设计作品，而后者则是将玩具本身变为画布，让许许多多的艺术家在上面进行设计涂鸦。在李先生所展示的十余种具有收藏价值的玩偶当中，认为收藏难度最高的，就是那个著名的平台玩具——“Be@rbrick熊”系列。这个看似随处可见的小熊造型，而今已经出了19代，每一代都分为基本款和限量款，各自若干，再加上这个平台玩具经常跟品牌、当红电影、音乐、著名艺术家甚至明星合作，出一堆特别版，更直接导致熊家族成员数量飙升，一个人想凭一己之力收藏齐全，简直是不可能的任务。





最有趣的玩偶，大概当属长耳朵兔仔DUNNY。据李先生介绍，这种玩偶最初设计完成的时候，曾一度被大众认为是“失败之作”。样子古怪，不够讨喜，还一副让人看了不爽的样子。然而在看了一段时间之后，大家却不约而同地对这个小玩意儿改变了看法。就是那种“艺术的紊乱感”，令人越看越这只兔子越觉得有意思。于是，这个险些被定位为垃圾的玩偶身价渐渐增高，集合了越来越多的艺术家在这只兔子上进行涂鸦，更成为当代艺术感最强的平台玩具，其中一些造型已经在网上标出了天价。

李先生曾经说过，艺术玩偶是一种学问，哪怕是入门的知识都不可能三言两语说清楚，更不可能朝夕之间变成行家。一个成功的玩具，体现出的是设计师的巧思，独特的审美以及艺术价值。而拥有这些玩偶，考验的并不仅仅是财力，更多还需要知识和时间。

常驻网站：www.rayli.com.cn/



电玩达人 可以开电玩博物馆的小张

“能干的小张”是一位有20多年游戏龄的老玩家了。

除了电脑游戏之外，小张同样也热衷于电视游戏。从最早的小霸王时代开始，到后来的PS2、Wii，小张几乎玩过每一代主流主机。更为NB的是，除了最早的掌上游戏机和任天堂之外，其他主机小张几乎都是跟别人蹭的，他好像只负责攒游戏——仿佛类似于小时候我们合伙拼漫画，你买这个我买那个，然后大家换着看，结果就是每个人都能看遍最红的漫画。

不过这样做的后果就是，小张拥有海量的游戏卡带，结果却没几台主机。

记得小张在介绍自己收藏品时说过一句话：“我们的游戏经历大同小异。不过至今我回味最多和最怀念的仍然是游戏相对贫瘠是童年，那时候对一个游戏的认可度和执着程度远远要大于游戏资源丰富的现在。”



这句话实在说得很对。游戏一代代革新，画面越来越精美逼真，但我们对于游戏的热情却好像远不如当年。不知道是游戏本身在进化的过程中遗失了什么，还是我们在长大的过程中忘记了什么。



现在，小张已经是个大男人，有事业，有责任，有担当，但仍然有着未泯的童心。在那长长的帖子中，字里行间跳动着的是一种单纯的快乐。当时那些价格高昂、来源困难的主机，实在搞不到的时候只好蹭着别人的玩，蹭着蹭着就霸占不还变成自己的，小时候为了寻找魂斗罗的隐藏关，在某个小兵脑袋上跳到死，长大一点在宿舍里眼巴巴地瞅着别人玩生化危机……真如小张所说，在这里，被分享的并不仅仅是游戏本身的乐趣，更多还有对过去的怀念和感慨。

那一个个中古机，从《魂斗罗》到《寂静岭》再到《战争机器》……小张的游戏之路，倒映了中国玩家们的成长。那些童年时沉迷不已的游戏，你还记得吗？

常驻网站：www.163.com

美食达人／网上卖蛋糕的兔子

蛋糕兔子是个非常有趣的女孩子。她学的专业是平面设计，而今的职业却与所学风马牛不相及。

2008年初，蛋糕兔子在网上看到后海八十高龄丁奶奶收养流浪猫的事情，当时刚刚毕业还没有收入的兔子感慨之余，想要赚点钱给丁奶奶寄去——就是这个念头，成了她转职的契机。在家人的鼓动下，她用家里的烤箱做起了蛋糕，并通过BBS卖给网友。据兔子自己说，她小时候就曾经想过要当蛋糕师，卖蛋糕，吃蛋糕，但这只是个童年的梦想，并没有认真放进人生规划中去。当时买烤箱也只是为了家庭需要，捎带满足自己的口福。甚至于，开始在网上贩卖自己的“杰作”时，她都没有想到真能卖出去。

然而事实就是这么出人意料。很多人喜欢她自己设计的蛋糕造型，吃过之后赞不绝口。蛋糕兔子的生意越做越红火，开设了自己的蛋糕专卖网店，一做就是两年。从选蛋糕到下订单，整个购物流程都在网上完成，比现实中开蛋糕店省事省心得多。

蛋糕兔子与其他蛋糕师最大的不同是，她并不仅仅为“人”做蛋糕。她的“客户”当中，也包括那些身受主人喜爱的宠物。

为宠物做蛋糕，听上去似乎有些匪夷所思。据蛋糕兔子自己说，这最初还是源自于一个客户的奇怪要求。动物





与人类的消化系统不同，普通蛋糕给宠物吃下去会严重影响健康，从口味考虑，蛋糕又不能没有甜味——兔子想到的办法，就是用木糖醇代替传统的砂糖。

但木糖醇并不像砂糖那么容易掌握，身边又没有这方面的专家给指点，只能靠自己一点点摸索。失败当然在所难免，做坏了的蛋糕也不能浪费，全部都被兔子硬塞给了家人和自己家的宠物宝贝，当然还有她自己。采访中提及这段“囧囧有神”的经历，兔子的语气也变得很轻快，说自己“记不清失败了多少次”，而那些失败的作品味道其实“还不错”，只不过达不到理想标准。

自己这样摸索出来的配方毫无疑问是相当成功的。那些在蛋糕前垂涎欲滴的宠物们的表情，充分说明了蛋糕的美味——这些猫猫狗狗虽然不会说话，但它们的眼神却胜过很多句夸奖。在这些特殊顾客的好评之下，蛋糕兔子将木糖醇配方更近一步发挥，现在几乎她的蛋糕店里所有列出的名单都可以用这种配方来代替，以供主人和宠物同享。

在国内，像这种为宠物做蛋糕的人数量很少，非专业出身，完全靠自学成才的人就更少了。其中年轻、风趣又善良的女孩子，说不定就剩兔子一个了，也难怪她的生意一直不错。



除了当蛋糕师之外，兔子也是个合格的宠物主人，一个热心于公益事业的人。在她的蛋糕网店里经常会展开义卖活动，所获的钱全部捐赠给公益组织。

说到蛋糕，宠物和网络，兔子有一套独特的见解。蛋糕是梦想，宠物让心灵变得平和，而网络除了是做生意的平台之外，更是与众人碰撞思想和结交朋友的地方——有蛋糕，有宠物，有朋友，这样生活谁说不令人羡慕呢？

常驻网站：www.movshow.com

宠物达人／通过网络成长起来的猫专家奇奇藤

奇奇藤所从事的是软件行业。行内人大概都知道这一行的压力有多大，节奏有多快，这样的生活中，奇奇藤竟然还在家里养了5只猫，只只身心健康。让人不得不佩服其养宠能力过人——然而又有几个人知道，这样的“宠物专家”，最早养猫的时候其实也是什么都不懂的完全小白？

据奇奇藤自己说，养猫只是因为在论坛上看到一只猫咪的图片，就突然喜欢上了。正式养了宝贝猫之后，她才开始通过网络学习养猫，进而发觉到原来猫的世界竟然有那么多的学问。包括各种粮食、猫罐头的营养成

分，商品粮和天然粮、猫罐头中的美罐和日罐、猫草和化毛膏、各种猫砂、猫玩具……正正经经是一门学科。

所谓学海无涯苦作舟，菜鸟小白进化到高手的道路总是漫长的。猫咪也好，狗也好，指望它们一辈子无病无痛是不太现实。每个宠物主人，无论多么小心谨慎，总也难免碰上个小病小灾的，奇奇藤也不例外。谈到猫咪就医的问题，她颇为"沉痛"地说了一句："这就是花钱买教训啊"。一次次跑医院，渐渐也就学会分辨一些常见的病。猫狗不会说话，不能问它们哪里疼，什么病都只能通过观察判断，这方面有经验的主人甚至会超过一些缺乏经验的医生。久病成医的道理，大概就是这样。

对于奇奇藤来说，网络是生活中密不可分的一部分。除了生活、新闻……之类之外，养宠物也与网络息息相关。不仅是在网上学习宠物的相关知识，更是展示宠物之美的平台——付出就会有回报。在经过精心学习之后，奇奇藤的猫"长势甚好"。在55BBS上秀自家宠物的帖子里，奇奇藤收获了大量网友的称赞和羡慕。用她自己的话说，"被夸奖的时候我感觉最骄傲"。

在网络上，可以学到的并不仅仅是知识，还有一些关于宠物的理念。奇奇藤就有自己的一套非常坚定的想法："养宠物最重要的是不离不弃。对于那些不喜欢小动物的人，希望即使不喜欢也不要随意伤害它们。善待动物，尽自己的能力去帮助流浪动物，我会用我的行动告诉他们动物是人类的朋友。"

"网络是个很好的平台，对于动物和人之间的关系是起到了促进作用的。"自己就是从网络上学到正确宠物知识的奇奇藤，非常相信这一点。"那些想养宠物的人，可以通过网络上的救助网站领养那些流浪动物，减轻一些社会压力的同时，也减少一些流浪动物。另一方面，我认为应该更多的对儿童开始进行宣传，从小开始就接受'人与动物和谐相处'的理念，并积极地去实践，相信这样一定会减少很多动物与人类之间的悲剧。"





常驻网站：www.55bbs.com

2010ChinaJoyCosplay 萌魂燃烧吧



估计对动漫和电玩有兴趣的人都多少听说过这个赛事，从最初的摸索试探到现在，CJ经过8届的"历练"，已经拥有一套相对成熟的体制了。除了舞台表演和摄影作品之外，更增加了DV奖。拿今年来说，总共分了11个赛区进行预赛，预赛冠军将汇集到上海进行总决赛，总奖项高达10项以上，海票的媒体全程追踪报道，这规模，这架势，这参赛者质量，毫无疑问已经是中国最权威的Cosplay比赛。

其实很多人都不理解，穿着奇形怪状的衣服聚在一起，究竟有什么乐趣？但爱好者自己心里清楚，Cosplay并不仅仅是把衣服穿得好看那么简单，还有更多精神上的东西。从上装完毕开始到离开会场之前这段时间，一举一动，一颦一笑，都要严格遵守所扮演的角色的性格。到了最高境界，Coser比拼的其实是对一个角色的理解和模仿。而那些爱好者所追逐的，也正是那种将2D世界的人物尽可能真实地还原到现实中的那份激动——术语称之为"萌魂燃烧"。因此，尽管每年总难免会有些不和谐的声音从CJ赛场上传出，动漫爱好者们仍对这舞台抱有最大的热情和期望。

公平来说，我国的COS水准这几年来确实有显著提高。从最开始忍不住笑场到现在每时每刻都维持着该角色应有的气度，一些Coser已经达到了相当专业的水平。相应的，其团队实力也越来越强，服装制作，道具，化妆，摄影，布景，后期技术……难怪有人说，一次成功的COS背后，其实是一次成功的团队合作。

◆**ChinaJoy组委会：**以梦想的名义！

◆**Coser：**因为有爱，才可以克服艰辛。

◆**ChinaJoyCosplay专题：**http://www.chinajoy.net/

◆**北京赛区（预选赛筹备中）：**http://www.chinajoy.net/ChinaJoyCosplay_sqjs_item.aspx?id=6

◆**林晓：**我还记得去年CJ总决赛的时候，到淘宝登录一看，动漫服装卖家清一色全部离线。起先我还不明白，后来才发现他们全跑去上海参观总决赛了。其中最远的一位竟然是从哈尔滨过去的。外界人能不能理解已经不重要了，重要的是有这份热情，并且能得到乐趣。







脸皮网 http://lianpi.com/

新鲜度 ★★★★
鲜理由 让漫画家感到失业压力！







我喜欢Q版卡通头像，可好看别致的老是有很多人用，一上论坛就“撞脸”。我想自己搞个与众不同的，水平又不够……如我等这般叽歪事多的美术小白，也就只能靠这类DIY网站了。网站功能比较简单，素材还算比较全。跟其他拼图系统一样，也是在大量的素材中选择与自己特征相符的脸型、五官，然后再微调大小，选好颜色，就可以生成头像了。看看像不像你自己？不像？那就保留头像网址，啥时候有空再重新编辑吧。

说让漫画家感到失业压力大概不过是一个广告语，基本上这类拼图总是有局限性，很难与专业漫画家的作品相媲美。但相对于DIY来说，效果也还是不错了。主要胜在素材很有特色，只要想法够，可以拼出很多“囧囧有神”的脸。虽然不能调整衣服式样和不能加入背景图片者两点让我觉得很郁闷，但咱要求也不能太多不是？真让漫画家转行，最郁闷还不是我们这些动漫迷？

潮人趣闻 鲜站

E都市 http://www.edushi.com/

新鲜度 ★★★
鲜理由 创造全三维的世界！

记得《模拟城市》系列游戏吗？这个网站简直就是现实版的模拟城市。按照严格比例将平面地图3D化，整个城市变成巨大的模型，画面干净整齐，像游戏中的城镇地图一样容易理解。如果这还嫌看不懂，没关系，还可以调出卫星图来。





话说电子地图这类东西简直就是居家旅行的必备工具，从A地点到B地点，道路指示相当具体。奈何有时候有些人还是找不到地方，根本原因可能是平面地图上参照物特征不明显，明明知道在某某大厦前拐弯，但不知该大厦长啥样，错过了都没发现。而这个地图弥补了这一点。哪条路，有多长，四周建筑大致啥颜色啥形状，甚至连院前装的栅栏门都一清二楚。就算不是为了找道路，只是看看自己常去的地方，也挺有意思的，感觉自己好像活在模拟城市中的模拟小市民呢。

菜友网 http://www.caiuu.com/

新鲜度 ★★★
鲜理由 以菜会友，从此不做厨艺白痴！

要说这个网还真是非常具有实用价值。不可否认这世界上的确有些厨房知识为零的绝对厨艺白痴，在家的时候没下过厨房，想问人又怕被嘲笑，现找菜谱来看吧，菜谱又太“专业”，连花椒大料长啥样都认不清，更看不懂菜谱上那些用词。



这个菜友网从网站设计上就很照顾这些零基础的人。特别是那些菜友菜谱，提供的都是一些用身边超市随处可买到的材料所作的家常菜，菜谱上还有众多链接，不明白的词点一下，就可以看到相关解释。实在不行，还有照片详解和视频资料。再不懂，那就找菜友问了。说不定问来问去还能变成朋友呢。

对于那些有基础的人来说，可能更有趣的是跟菜友们讨论如何DIY美食。群众的智慧果然是无穷的，没有专业的烹饪设备，没关系，我们用电饭锅、微波炉，一样当大厨。

现在该网站正在倒手，诚招新的营运商。换人管理之后还能不能维持原来的风格和最高每日十万的高浏览量，还需要拭目以待。

特别的日子，要有特别的毕业留念

——电子影集巧制作

■天津 武金刚

关键字：电子影集

编者按：大学的光景转眼即逝，珍惜着彼此相处的日子，朋友们一路走过，沿途的风景见证了大家的友情。如今就要分别了，但那份情感依然真挚。要毕业了，留点什么给彼此呢？动手做一个温馨的电子相册吧，让它记录下美好的时光。

一、制作个性时尚的图片相册

大学四年间，很多人都保存着不少照片吧，这些照片是生活中的真实写照，点点滴滴酸甜苦辣都记录在里面，随着时间的推移，难道让照片埋藏在电脑的硬盘中？如果将这些照片配上浪漫的音乐、温馨的背景做成一个电子相册，一定会令人永远难以忘怀。

1.将照片快速制成相册

为了方便用户将照片做成电子相册，网上提供了很多电子相册制作工具，“家家乐电子相册”系统就是这样一款傻瓜型电子相册工具。

制作前首先准备好需要制作相册的照片，如果照片大于2MB，可使用Photoshop或ACDsee工具进行裁剪或缩小至1MB左右，以便节省空间。此外还要根据相册的播放时间长短，准备几首浪漫的歌曲做音乐背景，一般格式为MP3即可。

（1）导入照片

上面的素材准备好之后就可以开始制作电子相册了。首先启动安装好的“家家乐电子相册”软件，弹出一个电子相册引导菜单（图1），在“工作”项中点选“新建一个电子相册”，在“类型”中，系统提供了普通电子相册和音乐MTV两种类型，为了制作声情并茂的电子相册，建议选择“音乐MTV”，随后单击“确定”打开一个导入音乐对话框，在此选中准备好的音乐文件后，单击“打开”即可。接下来，按程序提示输入该电子相册的主题名称即可。确定后，打开导入照片对话框，在此可使用鼠标选中需要导入的照片。



导入后的照片会以缩略图的形式显示在程序主界面的照片列表中（图2），随后拖动列表中的照片将其拖曳到下面的时间轴上，如果想一次性将所有照片插入到时间轴上，应单击图片列表下面的“插入所有的图片”按钮。



（2）特效设置

照片插入到时间轴后，程序会自动为照片添加过渡效果，点选某张照片可在程序窗口中对照片的过渡效果进行预览，随后还可在预览窗口对照片的基本信息进行修改，其中包括照片名称、制作日期、过渡效果、设置图片延迟时间等。如果不喜欢某个过渡效果，可对此效果进行手工更改——首先选中某张需要更改的照片，随后在窗口右侧的“效果”列表中选择某种过渡效果。

除了为照片设置一些特效外，我们也可为相册的照片添加一些艺术效果。单击“设置动画及相框”按钮，打开一个相册主题动画设置对话框。在“相框”列表中选择一个相框效果（图3）。切换到“前景动画”列表中，可在该列表中为相册选择一个前景动画，并通过下面的显示位置和移动方向设置效果，设置后就可在程序窗口中对该效果进行预览（图4）。



（3）封面和封底设置

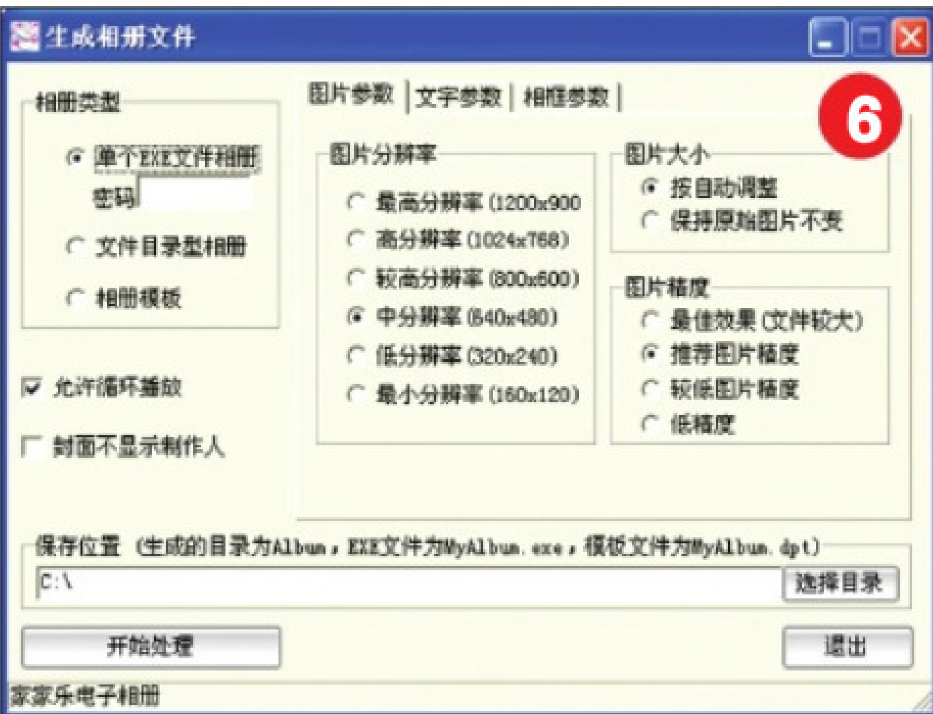
除了对相册内的照片进行设置外，还可对相册的封面和封底进行设置。设置时，单击工具栏中的“设置主题的封面和封底”按钮，打开封面和封底设置对话框，在此首先对封面进行设置，单击“选择图片”按钮可选择一张自己的照片做封面，并且可以对封面中的文字、日期、相框、动画等内容进行重新修改（图5）。修改后单击“保存配置”，随后还可按照此方法对封底的效果进行设置。

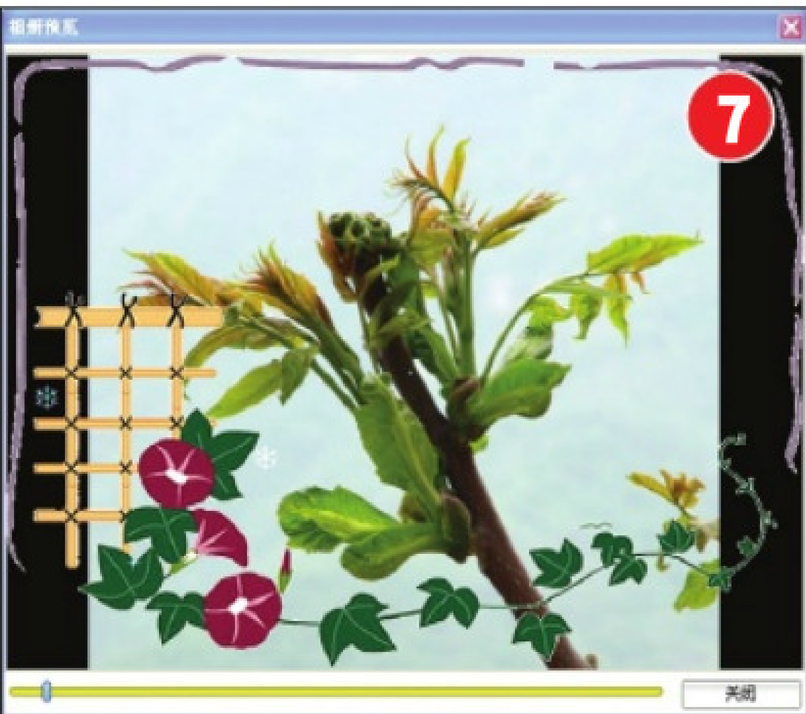


（4）生成相册

通过以上设置后，相册已制作完成，下面就可以打包生成相册了。单击工具栏中的生成相册按钮，打开一个相册生成对话框（图6），在“相册类型”中点选“单个EXE文件相册”，随后在图片分辨率中选择一个图片的分辨率，选好相册保存的位置，单击“开始处理”按钮。相册制作完成后，双击生成的EXE文件即可浏览该相册（图7）。







2.制作Web框架的相册

通过上面的“家家乐电子相册”系统可快速将电脑中的照片打包成EXE可执行文件或视频文件，不过这样只能单纯播放欣赏，如果相册中一些背景音乐过时也无法替换。除了制作EXE打包的电子相册外，我们还可以制作一个基于Web形式的电子相册，这样就能通过浏览器来欣赏电子相册中的照片了。

“AnvSoft Photo Flash Maker”是一款免费的电子相册制作工具，它能使图片快速变成SWF格式的幻灯片，该程序操作简单，只需几步简单操作就可以打造一款个性的电子相册。

（1）快速生成相册

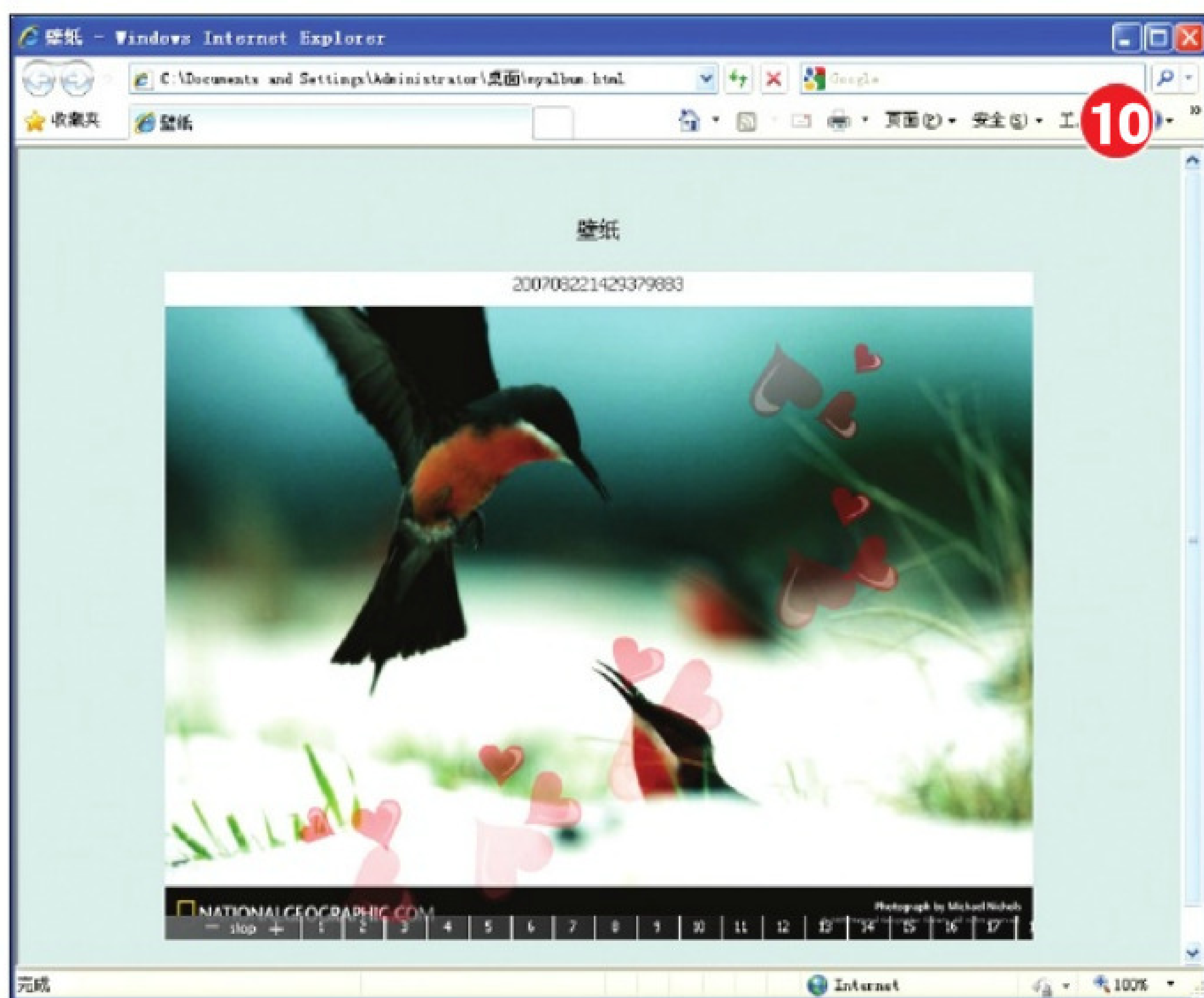


“AnvSoft Photo Flash Maker”提供了一个照片制作向导，可通过该向导将照片制作成电子相册系统。制作时，启动安装好的程序，弹出一个电子相册制作向导对话框。在此单击“下一步”按钮，在弹出的界面中，单击“添加图片”按钮将需要制作相册的图片导入到添加列表中（图8）。

照片导入后还可对照片进行编辑，选中某个照片后，单击“编辑”按钮，打开照片编辑对话框，在该窗口中单击下侧的“文字”按钮后可以选择要添加文字的字体、大小以及特殊字体效果。切换到“剪贴画”标签项下，可以看到软件自带了一些图片，在此我们可以为照片添加一些自己喜欢的剪切画（图9）。

单击“下一步”后，在此选择一张模板和图片装饰，然后再单击“下一步”，在弹出的输出窗口中可对刚才进行简单创作的电子相册进行输出，首先选中输出的文件名和文件保存的位置，输出类型为SWF和HTML两种，设置后单击“制作输出”按钮，软件即可开始对电子相册进行输出，随后可在软件输出完毕后的窗口中点击进行察看或打开制作好的电子相册（图10）。我们还可以通过“上一张”“停止”“下一张”三个按钮对相册中的照片进行控制。





（2）为电子相册进行特效设置



通过上面的方法，我们能快速打造一个漂亮的电子相册，但是这个相册的照片转场效果都是程序默认的。为了能制作更个性的电子相册，可在“AnvSoft Photo Flash Maker”中对生成的电子相册进行编辑。

电子相册快速制作完成后，程序会将添加的照片导入到程序主界面中，在此可设置一些特效。默认情况下，照片的很多效果都是程序自动分配的，如果对某个照片的过渡效果不太满意可进行修改。在“照片”界面中，程序列出了多种过渡效果。

更改时，首先在图片列表中点选需要更改的转场效果，随后在转场效果列表中双击某个特效进行修改。转场特效修改后，还可为图片的过渡时间和图片的显示时间进行设置，设置后单击“应用到选中的图片”按钮即可。如果想将这些过渡时间和显示时间应用于其他照片上，可单击“应用到所有图片”（图11）。此外，还可为电子相册添加背景音乐，添加时单击菜单中的“音乐→添加音乐文件”，随后就可将其导入程序主界面中。以上设置后，单击菜单中的“创建→创建Flash图片秀”，可对图片进行重新输出，这样再预览就可看到带有背景音乐的Flash电子相册了。

3.制作交互式电子相册



上面两种方法制作的电子相册虽然时尚、美观，但是总和传统的相册差别很大。以前看到过一些高手能制作出翻书效果的电子相册，和真实相册非常相似。是不是只有Flash高手才能做出这种效果的相册呢？其实如果使用"Sothink SWF Easy"（硕思闪客易客），就可以快速打造一款Flash交互的电子相册。该软件是一个很好的Flash和GIF动画制作工具，它提供了一个方便地途径来制作Flash相册、贺卡，文字动画效果非常好。

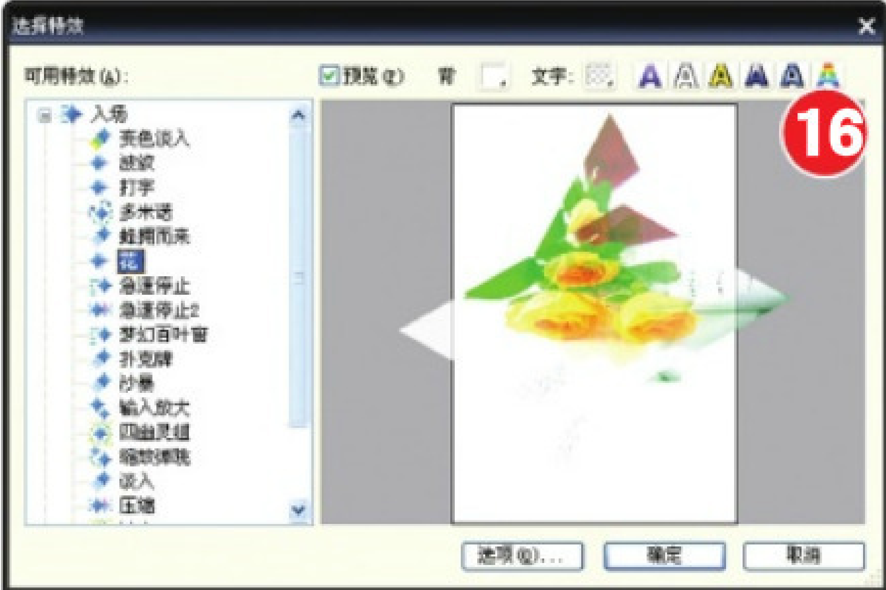
（1）导入照片

启动安装好的程序，会弹出一个"从模板创建"对话框（图12），制作相册时在此选择"Album"按钮，打开"相册向导"对话框，在相册类型中应选择"翻动"类型（图13），随后将照片导入到程序列表中。接下来我们可对相册的尺寸、封面、封底、背景进行设置，在此可通过自定义的方法使用自己的照片做相册的封面、封底及背景（图14）。随后单击"下一步"，程序会根据设置将照片导入程序列表中（图15）。





（2）设置转场效果



照片导入后就可对照片进行设置了，选中某页照片后单击右键，在弹出的菜单中选择"添加特效"命令打开添加特效对话框，在此根据需要选择一种照片的进入效果（图16）。效果添加后，可看到程序界面多出一个时间轴，还可看到该照片入场所用的帧数，拖动鼠标能调整帧的长短。此外，还可在资源列表中为照片添加一些修饰元素。

（3）添加背景音乐

相册制作后，还要为相册添加一首优美的音乐。添加时，在下面的工具栏中切换到"剪辑相册"界面，单击背景音乐右侧的浏览按钮，选择需要的MP3音乐文件即可。如果想让音乐进行循环播放，可勾选下面的"循环"复选框并输入循环的次数（图17）。



（4）相册的导出



相册制作完成后就可以导出了，单击"文件→导出影片"命令，并按照提示输入文件保存的目录，导出的相册文件类型为SWF。双击生成的相册文件，能看到该相册和传统的相册十分相似，而且程序还会自动翻页，确实让人有翻相册的感觉（图18）。此外还可通过相册的目录直接翻找到需要打开的某页照片上，效果非常好。

二、制作DVD电子相册

在电子相册中，还有一种视频电子相册，它可以直接在DVD播放器上进行播放，就像一个MV视频。

1.快速生成视频相册

“数码电子相册之星”就是一款优秀的电子相册制作工具，使用该软件可轻松创建非常温馨的电子相册。

（1）快速生成相册

启动“数码电子相册之星”文件，弹出一个“相册创建向导”，首先需要为自己创建的电子相册添加图片，在照片添加窗口中选中照片所在的文件夹后，单击“》”按钮，即可将该文件夹中的照片导入到相册照片列表中（图19）。随后我们可在弹出的窗口中为相册添加音乐文件，图片和音乐文件添加后，可对电子相册创建相册名称和相册的制作类型进行选择，程序提供了VCD、DVD、SVCD、MP4四种视频格式。

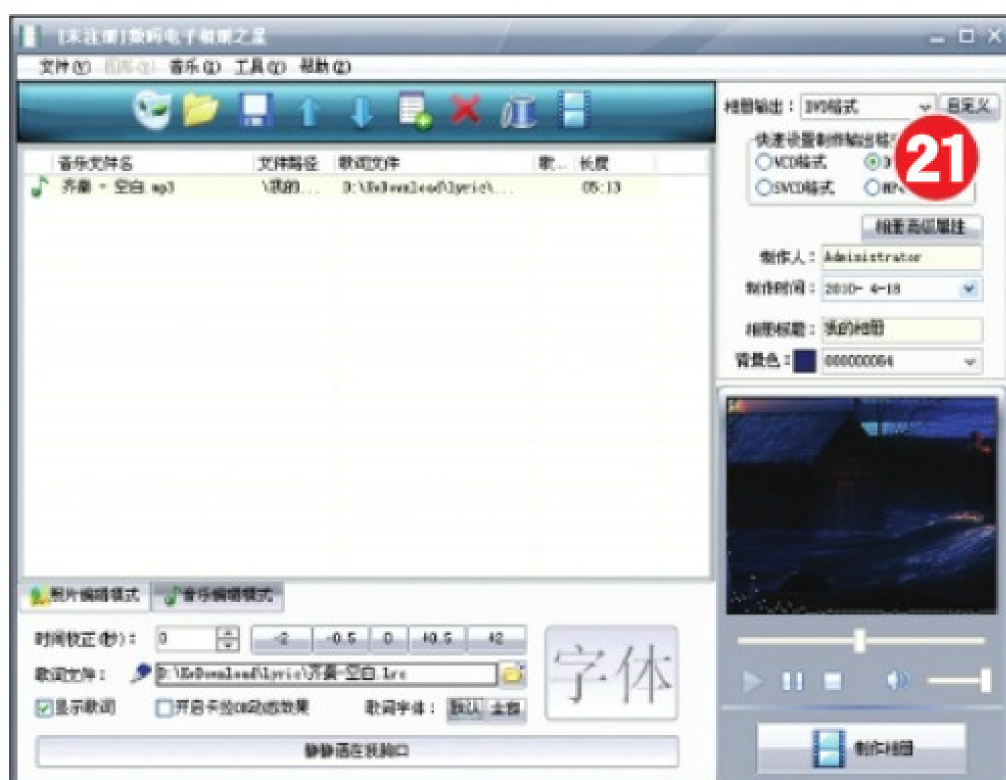


随后单击“显示高级项功能”，在该项目中可为相册开始和结尾部分添加视频文件，并可设置相册的背景颜色或者自定背景图片及相册目录位置等（图20）。相册创建成功后，进入到程序主界面，这里可对相册中的图片进行编辑和效果设置，单击照片编辑功能按钮后，我们便可以在下侧的窗口中看到相关的设置信息，如图片的特效显示效果、特效显示时间、停留时间等，并可根据需要进行重新设置。



（2）为相册导入视频

为便于欣赏，我们要为照片的背景音乐添加上歌词，这样播放时会更直观。添加歌词时，下载一个该歌曲的歌词文件，一般为LRC格式。如果找不到该歌曲的歌词文件，可使用“酷我音乐盒”等在线播放工具播放该歌曲，这类软件会自动将下载歌词。“酷我音乐盒”的歌词文件会保存到其安装目录的“KwDownload\lyric”文件夹中。歌词导入后，单击歌词路径右侧的编辑歌词按钮，可使用记事本将歌词打开进行预览（图21）。单击右侧的播放预览按钮，可在窗口下面显示出歌词的内容，还可对歌曲和歌词进行预览。如果歌词和歌曲不能同步播放，可使用该窗口中的“时间校正”按钮来对其播放的时间进行调节，直到同步播放为止。勾选开启卡拉OK动态效果复选框，就可制作成卡拉OK样式的字幕。



（3）制作相册

以上各项添加后，单击“制作相册”按钮，进入到“相册制作”界面，制作后生成一个MPG格式的视频文件，随后就可直接使用播放器播放了，也可刻录到光盘上制作成DVD进行播放（图22）。



2.制作卡拉OK多媒体相册

通过数码电子相册之星我们可以快速打造一个多媒体相册，虽然也能显示歌词，但是如果要实现卡拉OK功能的多声道切音效果，数码电子相册之星就无法实现了。下面就介绍如何制作一个专业的多媒体相册。

（1）音频部分的制作

制作卡拉OK形式的多媒体相册，音频方面由伴奏和原唱两部分组成，这样在使用时可通过切换左右声道来实现的，它的左右声道音频是不一样的，通常左声道是伴奏，右声道是原唱。要制作这样的音频效果，需要对音频进行处理。首先下载一个原声的MP3文件和伴奏文件。

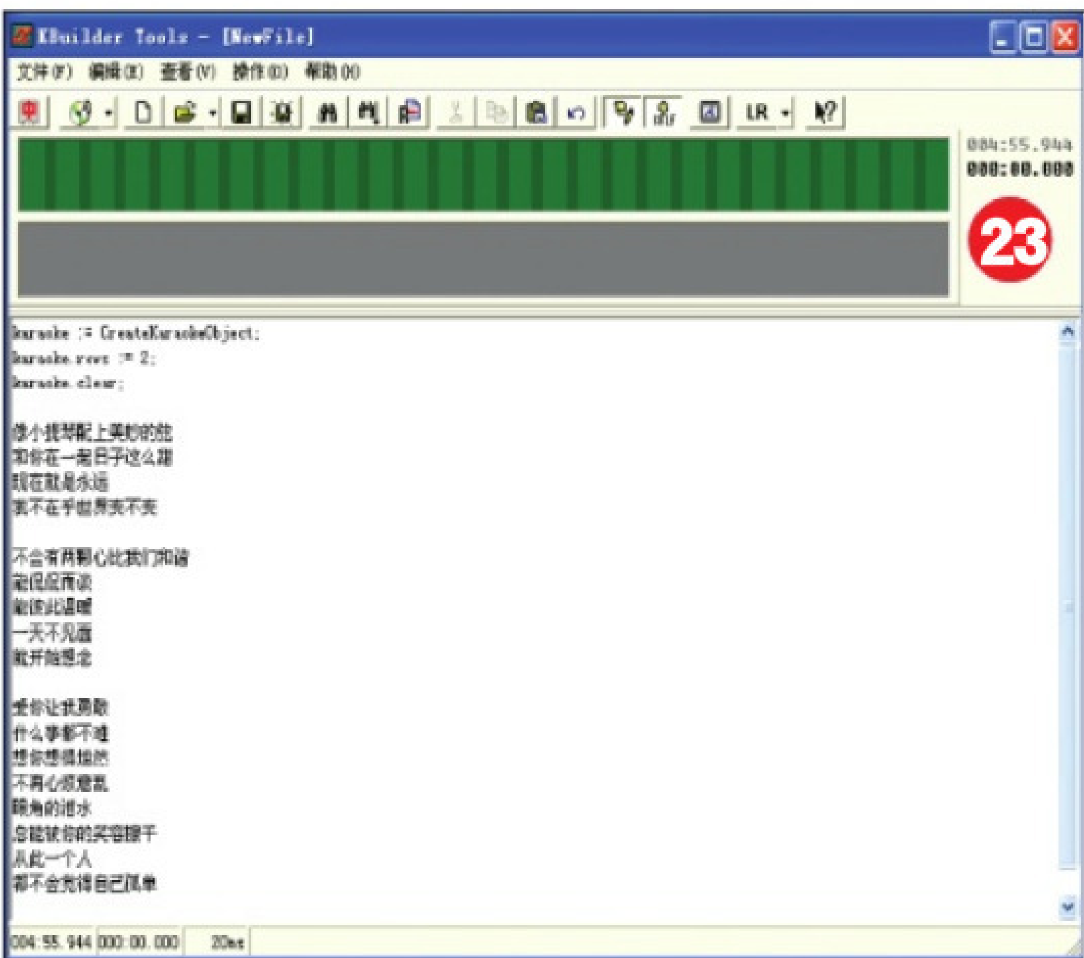
（2）制作字幕

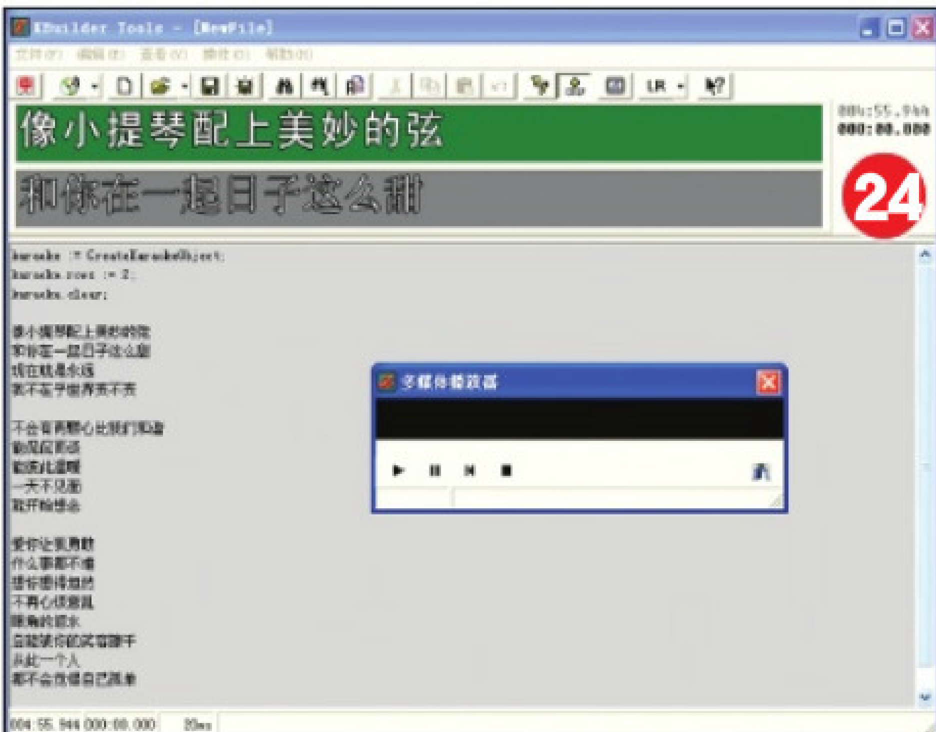
声音文件处理后就开始制作字幕了，制作字幕文件时可使用“KBuilder Tools”工具。首先将下载的“KBuilder Tools”软件进行安装，安装时程序提供了一个“Premiere Pro”插件，应该安装它，该插件可为后面视频制作提供方便。

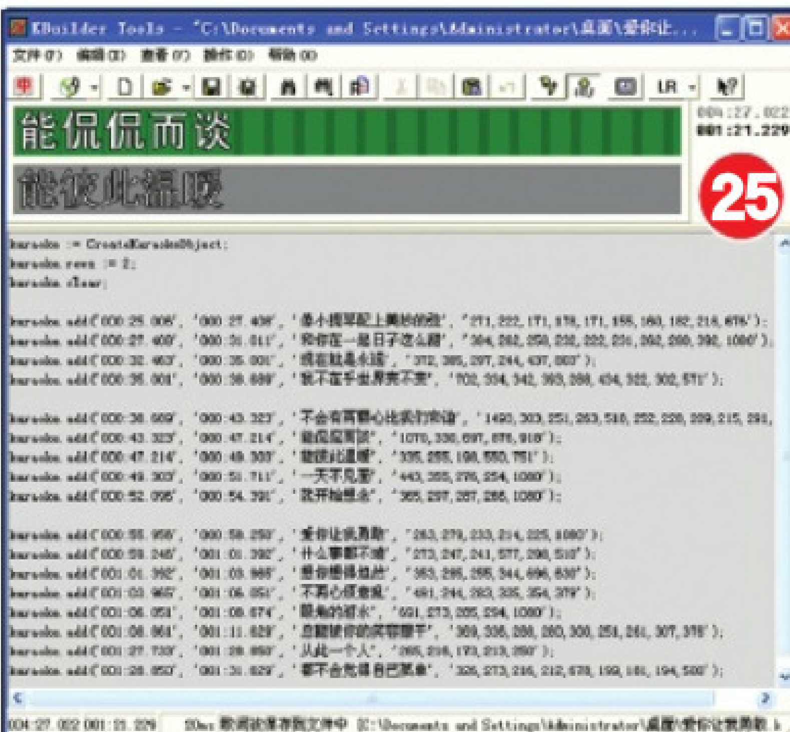
制作字幕前，首先可按照上面介绍的方法找到该歌曲的歌词，并在记事本中对其进行一句一行的方式排列，重复的部分也要一句句排列。歌词搜索完成后，启动“KBuilder Tools”程序，在主界面中单击“打开多媒体文件”，在此将下载的原声MP3文件导入到程序中。此时程序弹出一个“多媒体播放器”窗口，在该窗口中单击工具栏中的“新建歌词文件”按钮，打开一个歌词编辑框。

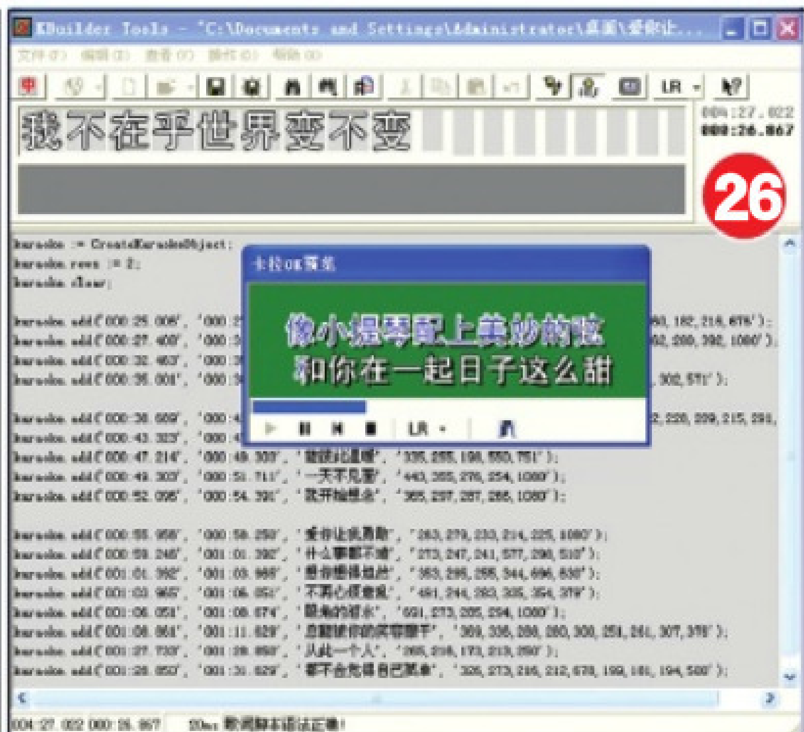
默认情况下，该窗口处于编辑状态（图23）。制作字幕时，单击键盘上的F2键，此时我们发现歌词编辑栏已经变成了灰色，这样我们就进入了取词状态，随后单击多媒体播放器界面单击“播放”按钮，播放导入的MP3文件。在演唱到第一句歌词前，我们先将光标移动到第一句歌词前边，此时上面的预览窗口中显示出该句歌词（图24）。当演唱到第一个字时，我们按下键盘上的空格键，这样歌词预览窗口中的第一个字变成蓝白色，接着演唱第二个字时，继续敲空格键，第二个字变成蓝白色。按照上面方法，根据演唱速度将第一句话的所有字敲完，该句歌词全部变成蓝白色。随后再单击一次空格键，此时程序会自己转到下一句歌词中，这时可以看到，刚刚的这句歌词已经添加了时间（图25）。按照上面的方法，将整首歌曲歌词敲完，这时取词完成。

字幕制作完成后，单击工具栏中的“预览”打开一个预览窗口，在此单击“播放”按钮，可对制作的字幕效果进行预览（图26）。歌词制作完成后，单击“另存为”，将歌词文件保存为扩展名为KSC的文件。









3.制作卡拉OK视频

字幕和音频制作完成后就可制作视频文件了，这里我们选择“Premiere”这款非常优秀的视频编辑工具，程序提供了添加多个音频和字幕编辑功能，可非常方便地制作出卡拉OK视频。

（1）添加字幕

我们先导入字幕，由于刚刚安装了Kbuilder插件，Premiere启动后会弹出一个“Kbuilder”插件对话框，这表示该插件已经随Premiere启动。导入字幕文件时，在Premiere程序中单击“文件”菜单下的“导入”，弹出一个“导入”对话框，安装了“Kbuilder”插件后，程序支持导入KSC文件，在此将刚刚制作好字幕文件导入到项目列表中，这样字幕会显示在其他视频文件的上面。

（2）照片的导入

字幕导入后就可将照片导入的Premiere中，导入方法和字幕导入方法一样，随后将视频文件和照片拖放到另一个视频轨上。导入后程序默认每张图片播放5秒，如果对播放的时间不太满意，可在“监视器”窗口中通过预览窗口下面的标尺来调节该照片播放的时间。

（3）音频的导入

视频素材添加完成后，随后将处理好的原唱MP3和伴奏分别导入到其他两个音频轨上。这样，所有的素材导入完成，导入后将各个素材左边对齐。添加后，单击“监视器”面板中的“播放”按钮可以对播放效果进行预览，如果效果不太好可以调整相应素材的位置。

（4）生成视频文件

卡拉OK制作完成后，下面我们就可以将其输出为视频文件了。输出时，从菜单中依次选择的“文件→输出→影片”，这样即可生成一个AVI格式的视频文件。生成的AVI文件体积较大，如果你想生成MPEG视频文件，我们可以在“输出”项目中选择“Adobe Media Encoder”，随后打开“Windows Media”设置对话框，单击“确定”按钮，即可将视频文件压缩为MPEG格式的卡拉OK文件，以后可以方便地刻录到光盘上。

三、在线电子相册

如今网上出现了很多电子相册制作网站，让我们能非常方便地制作出各种效果的相册。

1．“魔力盒”电子相册制作网站

“魔力盒”电子相册制作网站能制作立体效果的照片，在线对照片进行外框、特效、背景、字幕等处理，制作的相册还能保存为离线版。下面我们就以通过“魔力盒”（http://mv.molihe.com/）网站来看看如何制作出一个精美的超酷相册。

（1）导入照片

登录到该网站后，单击“制作”→“相册”按钮，进入到制作相册界面。在此就可以快速打造自己的相册了。首先单击“上传图片”按钮，导入需要制作相册的照片，除了导入本地照片外，还可以导入QQ相册、网易相册、360相册、谷歌相册等多个在线相册中的照片，系统还提供了配乐选择（图27）。



（2）设置特效

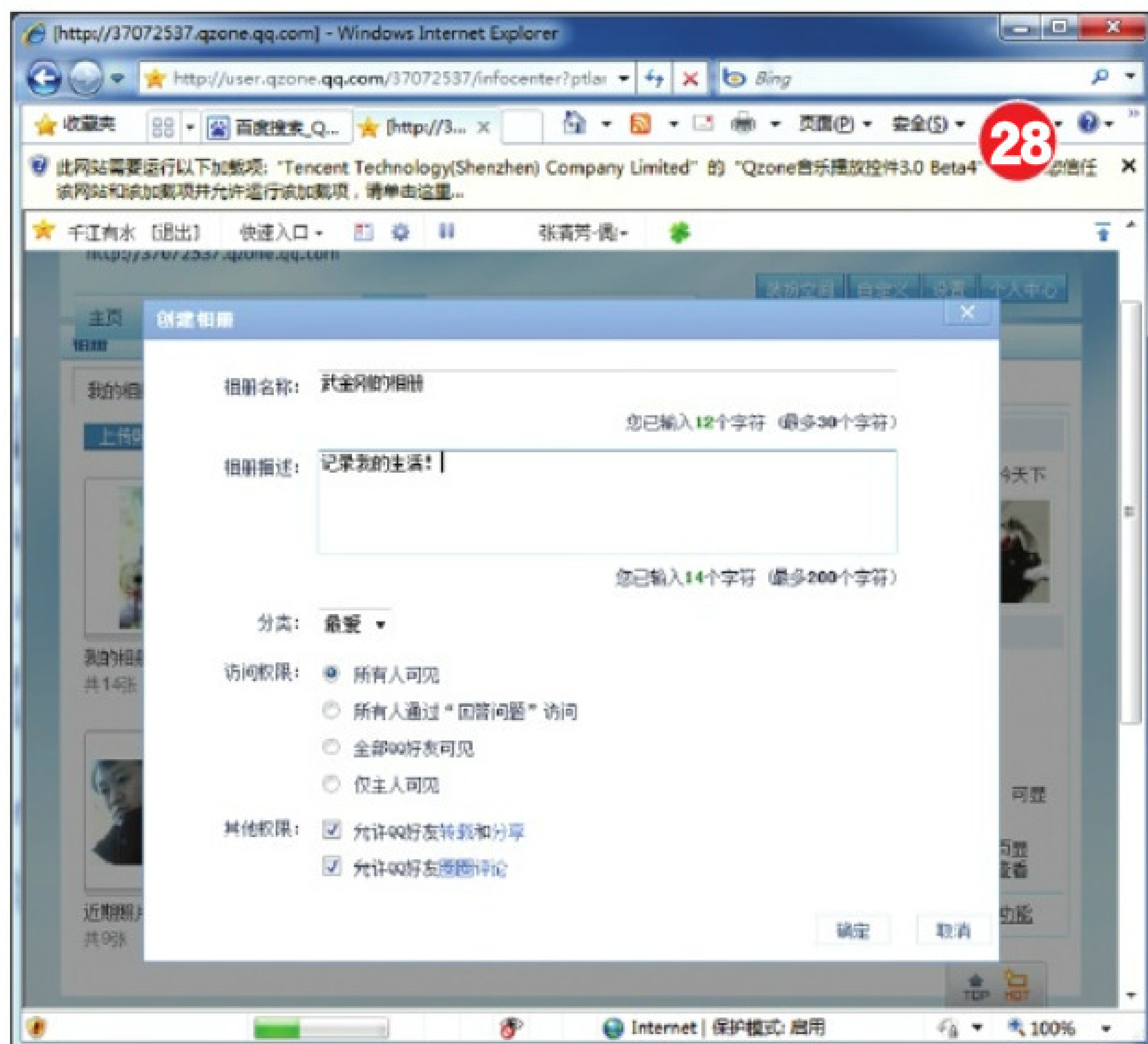
“魔力盒”还提供了“立体特效”相册播放效果，如果需要这种特效，单击“立体特效”按钮，在打开的“立体特效”列表中选择某个特效即可，按提示操作并保存相册后，单击“查看相册”可在线进行预览。“魔力盒”还提供了将相册添加到QQ空间的功能，可将程序提供的代码添加到QQ空间的相应位置，使用户通过网络分享时更方便。

2.在QQ空间制作相册

QQ空间提供了一个免费的电子相册功能，可将照片上传到网络中，也可和其他好友进行共享。

（1）创建相册

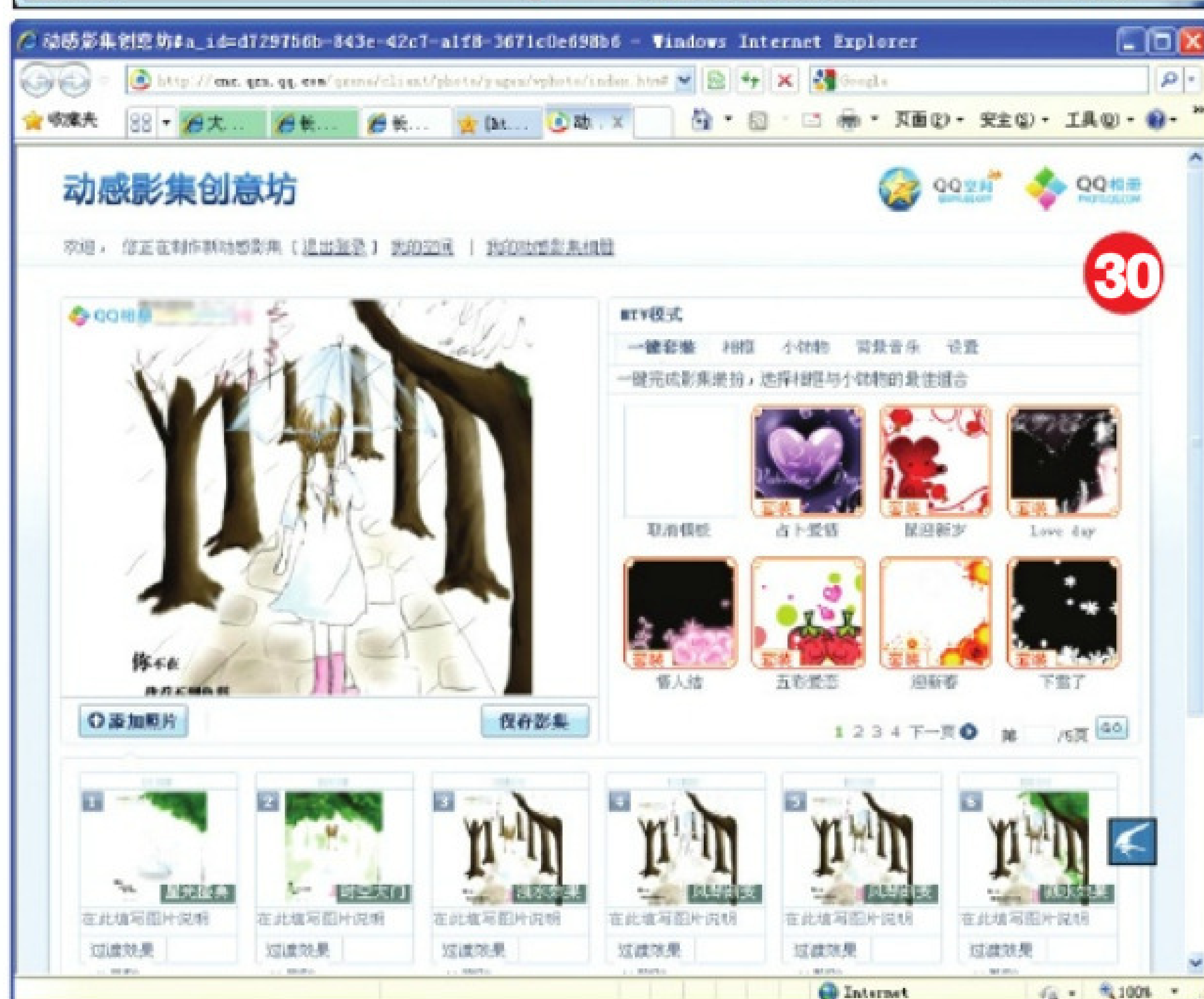
首先在QQ界面中单击“QQ空间信息中心”按钮，进入QQ空间管理中心，在此单击“相册”链接进入到QQ相册界面。首先单击“创建相册”，打开相册创建对话框（图28），在此输入相册的名称及相册的一些介绍，随后单击确定该相册即可创建成功。登录到刚刚创建好的相册中，在此单击“添加照片”命令，在打开的窗口中选中需要上传的本地照片，随后单击开始上传，即可将该照片上传的该相册中（图29）。





（2）制作影集

照片上传相册后，用户每次登录到QQ空间就可看到相册中的照片了。为了能让照片更有动感效果，还可将照片制作成动感影集。单击工具栏中的“影集”打开影集链接，在此选中需要制作影集的照片后，单击“确定”按钮进入到动感影集的创建界面，在此可通过预览窗口对影集的动感效果进行预览。在下面显示的照片列表中可单击某个照片的“过渡效果”更改照片的过渡特效（图30）。此外，还可为照片添加一些文字说明等信息，在此根据需要进行设置。设置完成后单击该页面中的“保存影集”，这样动感影集就制作完成了，以后可在QQ空间中进行浏览。



抓图记

图片下载不完全攻略

■河南 安静的好人

关键字：图片下载

编者按：网络上的图片数不胜数，存在方式也多种多样，当遇到大量想收藏的图片时，手动保存太麻烦，而使用合适的软件进行批量下载能够极大地方便用户。这里介绍一些常见的图片批量下载方法。

一、输入图片关键字下载

1.关键字用“crazy_pic”

用户在使用搜索引擎的图片搜索功能时，输入关键字后往往能找到许多图片，如果想将这些图片批量下载下来，可以使用“crazy_pic”软件。在关键词栏中输入名称，服务器里可选择谷歌、百度等五种搜索引擎，点击“开始”后软件就开始下载相关图片到安装目录下的pic文件夹中（图1），软件底部会显示下载速度、已下图片数目等信息，如果想停止下载则直接关闭程序即可。经笔者测试，该软件的下载速度非常快，而且对同一个关键词再次下载时能够快速跳过已下载的图片。当然，个别不相关的图片难免被下载回来，用户可自行删除。



2.“掌中影音伴侣”也能下图片

“掌中影音伴侣”软件本来是为手机、MP4用户提供视频转换和编辑、铃声图片电子书下载和编辑等功能，本文中我们要用到该软件图片下载中的两个功能。初次使用需要先选择一个设备，这里我们随便选择一个型号，点击下一步，

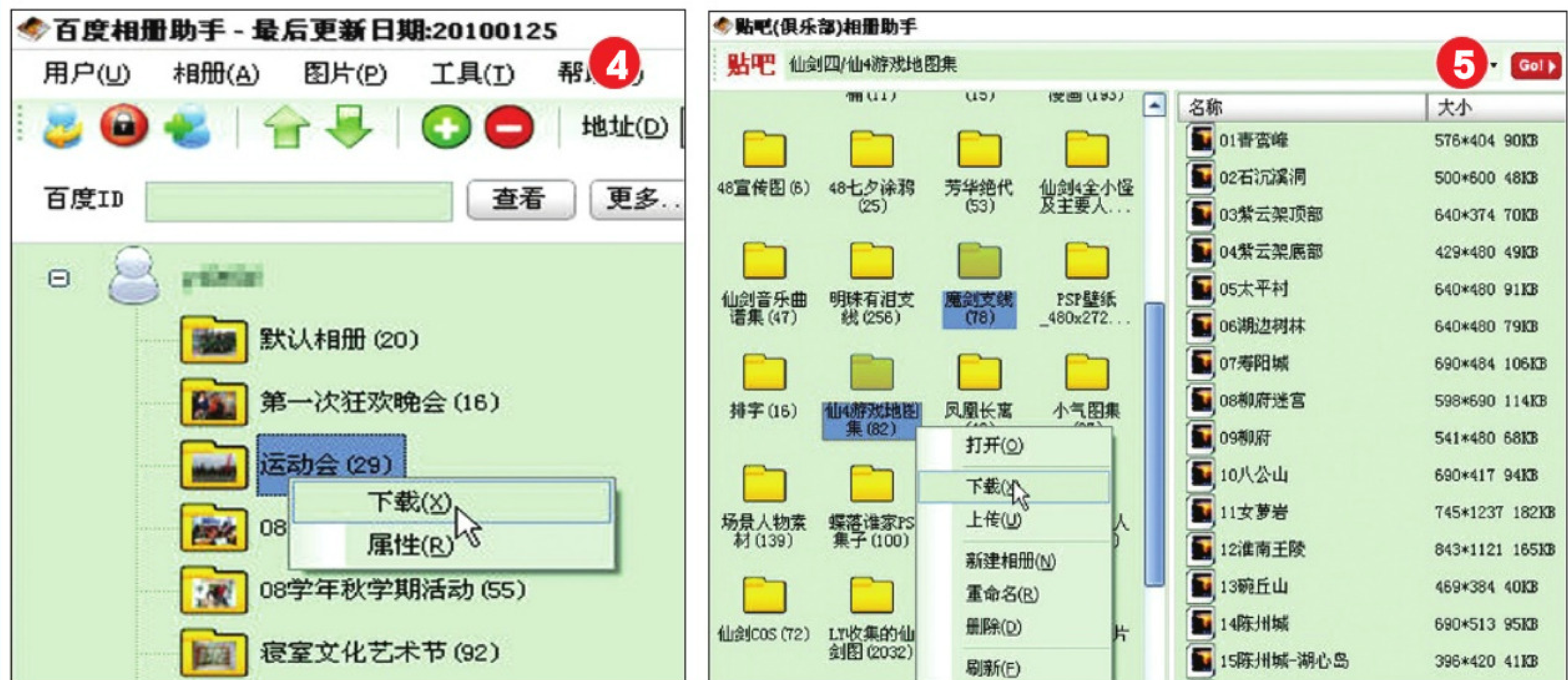
在右侧工具箱中依次点击“图片壁纸→图片壁纸下载器”（图2），在弹出的操作框中输入图片名称，点击搜索，在搜索结果中可以输入下载张数并点击“直接下载壁纸”，也可挑选部分图片后再下载。壁纸下载器的左侧已经集成了很多图片分类，点击后还会有子分类，选中某个关键字后点击“搜索壁纸”即可（图3）。需要注意的是，对同一个关键字再次下载时不会覆盖原图片文件，这就意味着某些图片会有完全相同的两张，在下载种类里选择“全部”即可。



二、网络相册下载

1．“百度相册助手”下载百度图片

百度个人空间相册和贴吧相册里的图片可以通过“百度相册助手”来批量下载，在百度ID中输入用户名后点击“查看”就会显示出相册列表（图4），双击某个相册后右侧窗口中能直接浏览图片，在某个相册上点击右键后下载即可。注意，用户名不一定是百度空间网址“http://hi.baidu.com/”后的名字，而应该在个人档案中查看；点击工具栏上的贴吧相册，同样输入贴吧的名称后敲回车，下边窗口中会出现相册文件夹，可一次选中多个下载（图5）。该软件下载下来的图片是原始的图片尺寸，用户可放心收藏。



2.QQ相册批量下载

QQ相册批量下载器能够让用户下载QQ好友相册中的图片。打开软件后，输入好友的QQ号，点击“浏览”选择图片保存位置，“以我的身份登录”则是登录自己的QQ号，QQ已经打开的话则不用再登录了，如果用户同时开了多个QQ，软件会提示用户选择一个账户。接着点击“进入”，过几秒后软件下边会显示出相册名称、图片数量等信息，最后选择下载或全部下载即可。需要注意的是，待下载的用户必须是当前登录账号的好友，否则会出现“QQ空间升级维

护”的提示而不能下载（图6）。好友设置的空间权限和相册权限在这里同样生效，比如好友对相册设置了回答问题访问，用户则必须回答正确问题后才能下载；用户下载所登录账号的空间相册没有任何限制。

3.论坛相册下载

对于像“色影无忌”图片论坛中类似相册形式组织的图片，可以使用“掌中影音伴侣”中的抓抓助手进行批量下载（只支持IE）。点击软件右上角的“设置→启动抓抓助手”，装有360安全卫士的电脑如提示修改浏览器插件，则选择“允许”。打开网页后将鼠标移到其中一个图片上，图片右上角就会出现相应图标，点击“下载全部图片→挖掘本页原图”（图7），就会弹出“网图抓抓”窗口并开始下。下载完毕后可拖动“图片过滤”滑条进行筛选，最后点击保存即可（图8）。如在点击“挖掘本页原图”后并不进行下载，则关闭网图抓抓窗口后再次操作能够解决问题。如不想使用这一功能，则在图片右上角的下拉菜单中点击“退出抓抓助手”即可。





三、网页内嵌图片下载

对普通网页内的图片进行批量下载比较简单，以百度贴吧中的一个图片贴为例，如使用IE浏览器则可用迅雷下载，在空白处点击“右键→使用迅雷下载全部链接”，在文件类型中选择图片和合适的扩展名并下载。“世界之窗”和“傲游”的用户可以使用浏览器自带的下载器，在空白处点击“右键→使用世界之窗（傲游下载全部链接）”，然后筛选扩展名即可；FireFox用户可安装一个“DownThemAll”插件进行批量下载（图9）。

有的网页的内嵌图片非常特殊，页面上给出的是缩略图，点开后是原始图片，但其地址尾部是类似于“attachment.mpl?id=621057”的形式，而不是常见的“.jpg”。以这个论坛的帖子为例（www.imx365.net/bbs/thread-123905-1-1.html），当鼠标移到图片左上角时指针便成了手形（图10），点击后即可打开原始图片所在的新网页，注意截图中下边显示的是其地址。使用上述方法下载此网页的图片都是缩略图，而且迅雷之类的下载软件在这里也无法使用，“掌中影音伴侣”的挖掘原图功能也只能搜到缩略图，有没有什么办法能够批量下载到原始图呢？笔者尝试了很多种方法，但都不能直接批量下载到原始图片，比如使用“世界之窗”打开此网页后下载全部链接，在文件类型中切换到论坛附件，根据其地址判断





这时已经找到了原图（图11），但下载后的文件却是扩展名各不相同的未知文件，手动修改扩展名为JPG后才能正常显示。

在此提供两种间接方法：使用“傲游”打开此网页并下载全部链接，在批量添加任务窗口中选择名为“XX-复制.jpg”的文件并下载（图12），可发现这些文件的扩展名全是“.mpl”，下载一款名为“文件扩展名批量修改器”的小软件，左侧路径定位到图片所在文件夹，右侧将扩展名分别改为MPL和JPG，点击“批量重命名”即可（图13）；网页中原图的地址一般呈现某种规律，因此可以考虑用下载软件来批量下载，此例中地址最后边的数字是递增的，所以只需将第一张和最后一张图的原图地址记下来，打开迅雷，新建批量任务，在URL中输入“http://www.imx365.net/bbs/attachment.mpl?id=6210(*)” “从57到69”、通配符长度为2，下载后可发现下载的已是JPG图片文件了（不要用网际快车和QQ旋风，其下载的依然是MPL文件），如有多余的无用文件则需手动删除。当然这两种批量下载方式适合网页中图片较多的情况，图片较少时手动保存也许更方便。

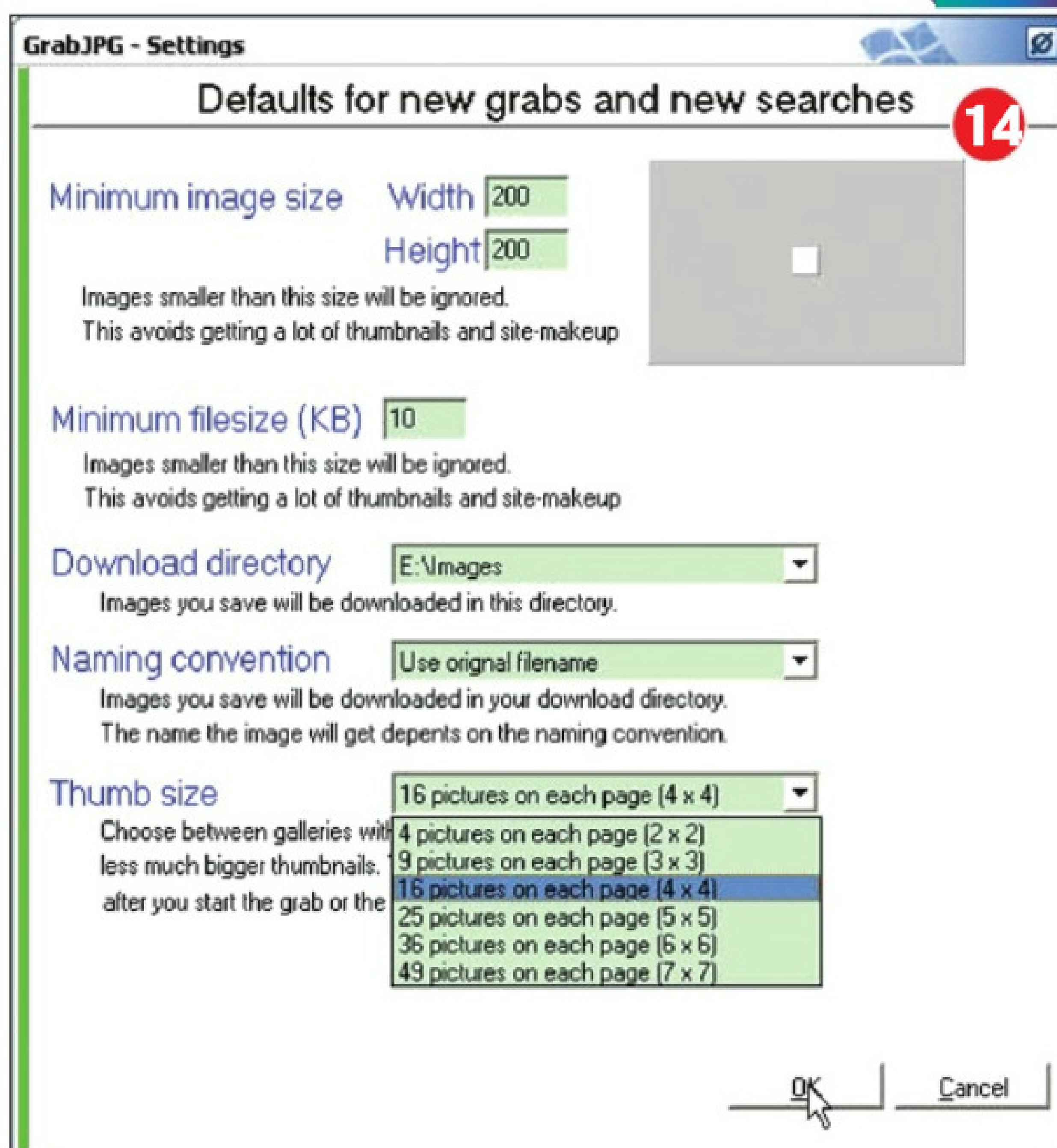






四、全能下载工具——“GrabJPG”

GrabJPG是一款优秀的图片批量下载软件（下载地址：http://www.3ddown.com/soft/33540.htm），稍有英语基础的用户即可在其英文界面下使用。初次使用可先进行相关设置，点击菜单栏的“Tools→Settings”进入默认设置窗口。“Minimum image size”是指小于此值（分辨率）的图片将不会下载，“Minimum filesize”是指小于此值（kB）的图片将不会下载，建议这两项数值不要设得太小，否则下载结果中可能会有很多没用的小图片。“Download directory”是图片的保存目录，“Naming convention”是对下载图片的命名方式，一般选择默认。“Thumb size”是指已搜索到的图片在软件中的显示方式，即每页显示16、25张等（图14）。



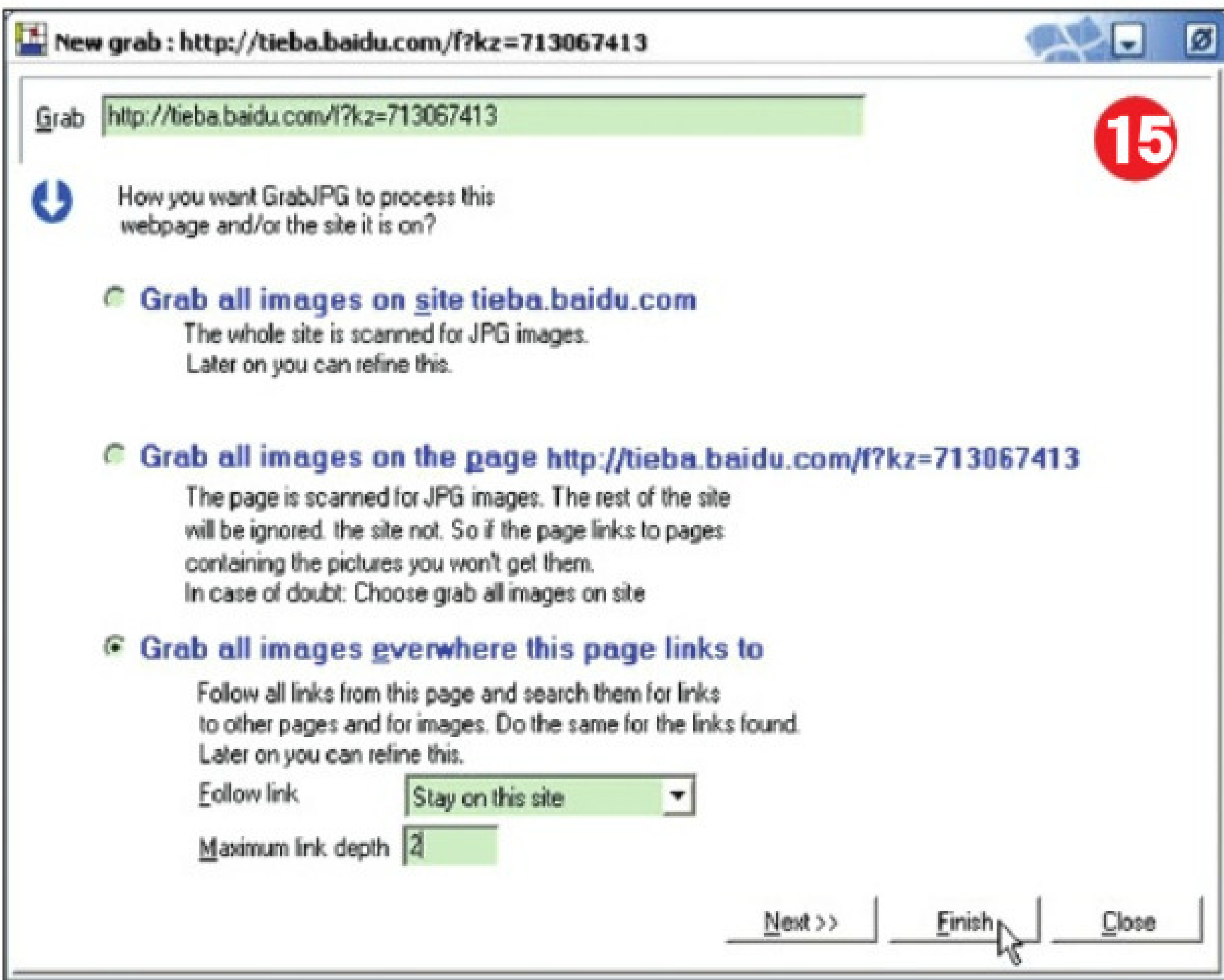
设置完毕后将网址粘贴到左上角的“Search for”框中并回车，可看到三种搜索方式（下页图15）：1.抓取整个网站的图片，注意形如“http://tieba.baidu.com/f?kz=713067413”的地址将抓取站点“http://tieba.baidu.com”，这种方式比较适合抓取以某种内容为主题的网站图片，比如模型网、军事网等，而抓取百度贴吧这种网站则下载的是各种内容的图片，对用户没什么意义；2.抓取当前网页上的图片，功能相当于上述普通网页内的图片批量下

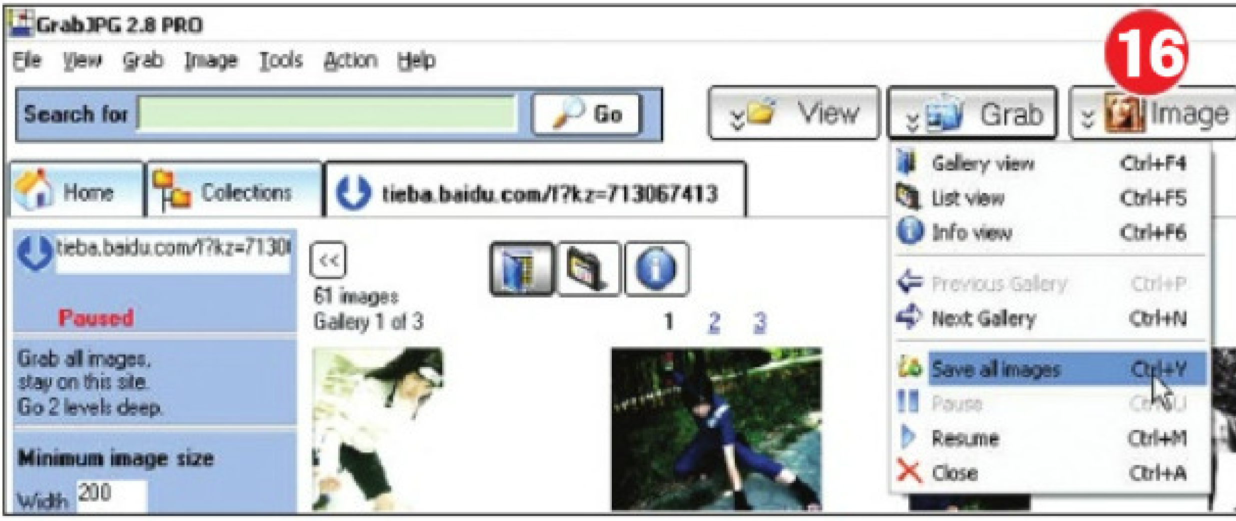
载；3.抓取当前网页上所有链接页里的图片，其中“Follow link”里可以选择“Stay on this site”（在当前站点里）“Go anywhere”（所有链接）“Only links not on this site”（非当前站点的链接），“Link depth”（链接深度）里可以输入1～8任意一个数字，链接深度和所搜索网页数的关系如表所示（表1），这表示用户如果输入的数字过大，则抓取的图片有相当一部分是不相关的。利用这一功能能够下载页数较多的帖子上的所有图片，以百度贴吧里的图帖为例，如页数小于20，则设置为“Stay on this site”和“Link depth”为1，如页数大于20，则将“Link depth”设为2，在下载过程中当预览窗口里出现不相关图片时可暂停下载。

用户可依次输入不同的网址同时进行下载，重开软件后会自动进行上次未完成的任务，在状态栏上能看到下载速度、网址、已下载图片数量等信息。下载过程中可以随时点击“Grab-Pause/Resume/Close”进行“暂停/恢复/关闭”下载，如关闭下载则已搜到的图片将全部丢失，所以别忘了及时点击“Grab-Save all images”将图片保存（图16）。

表1：一般情况下的链接深度与网页个数关系

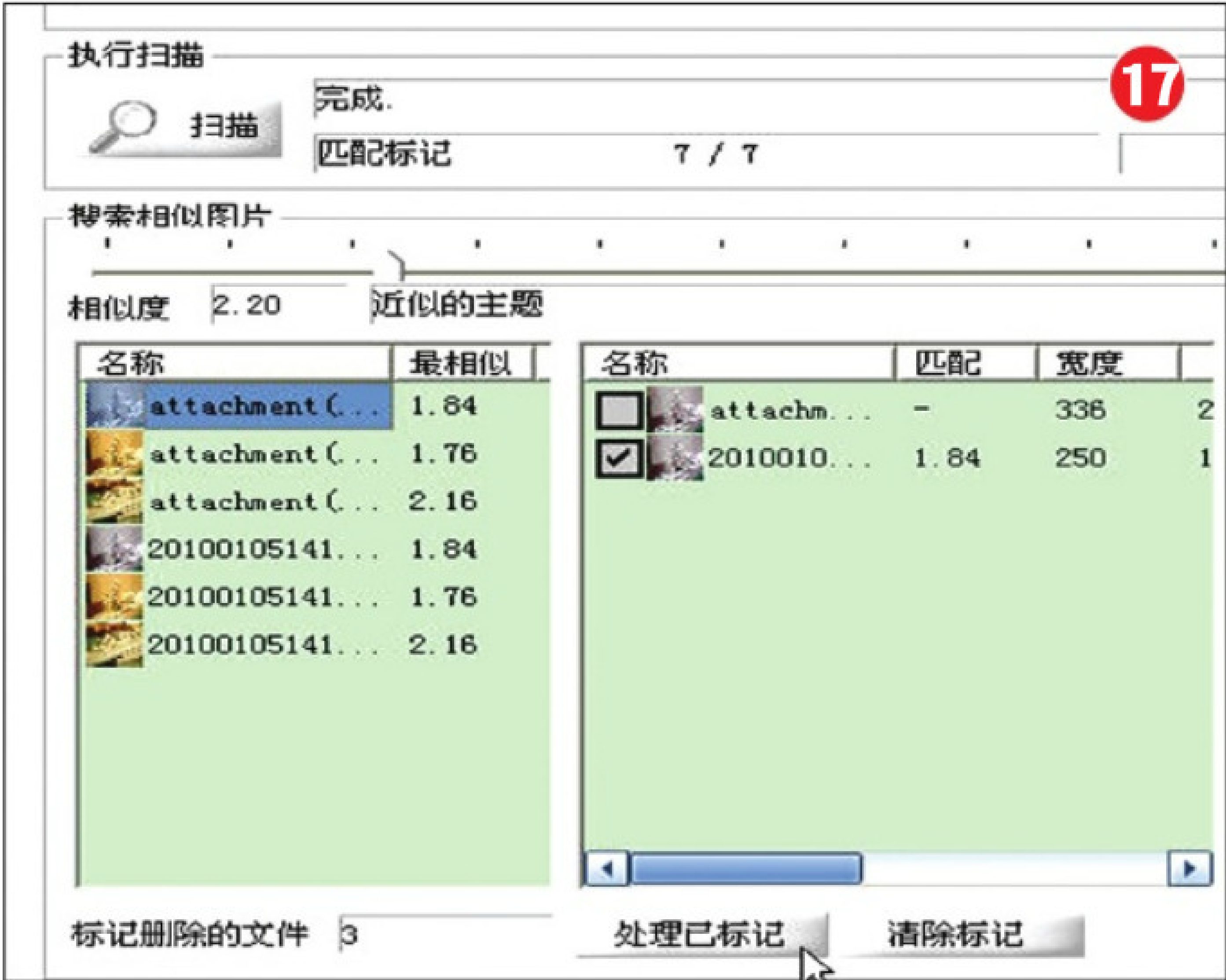
网页深度	网页个数
0	1
1	20
2	600
3	2000
4及以上	6000





五、清除重复图片

用户下载保存的图片多了，免不了会有相同或近似的图片，当使用搜索引擎批量下载图片时况尤为明显。笔者推荐一款名为“Alike”的小软件（下载地址：www.cublog.cn/u/21504/upfile/060730171558.rar），它能够高效高速地找到并清除文件夹中的重复图片。点击“添加”定位到图片文件夹，搜索相似图片那里是一个图片相似度滑条，拖到最左侧表示只显示文件夹中完全相同的图片文件，向右侧拖动表示条件放宽，比如还显示内容相同但分辨率不同的文件。点击扫描按钮即开始搜索，搜索速度很快，完成后用户可根据实际情况再拖动相似度滑条，下边窗口中可根据相似度数值实时显示出对应图片，依次点击左侧图片，在右侧窗口中将要删除的图片打钩（图17），最后点击“处理已标记→删除”完成操作（不经过回收站直接删除）。



小技巧：

下载的图片上总会有些内容不能令人满意，比如部分内容影响美观或碍眼的水印。对于这些情况，可尝试使用Photoshop CS5中新增的“内容感知（Cotent-Aware）”功能。例如在图片中，如想删除其中的某处，就可使用选取工具将其选定，然后按下“Delete”键就会弹出“填充”对话框，所有设置保持默认，之后按下“确定”即可。如果下载图片分辨率太小，不妨试试以下“相似图片搜索引擎”，你或许能得到满意结果：

http://www.gazopa.com/
http://www.tineye.com/
http://www.picitup.com/picitup/index.jsp



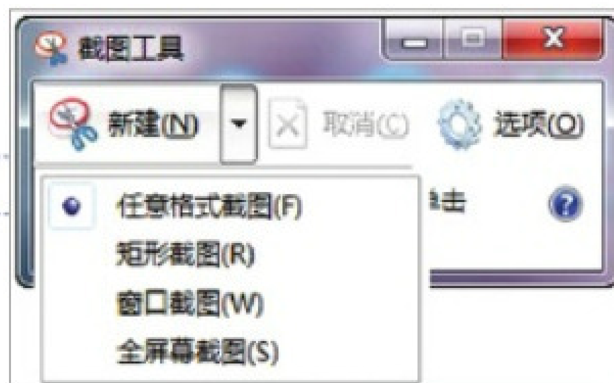
截图软件T台秀——七款截图软件比较推荐

很多用户在电脑上并没有安装第三方截图软件，原因是键盘上的PrintScreen键能满足他们的基本需求。可是当需要大量截图操作或特定要求的截图时，就会有“书到用时方恨少”的感觉，“PrintScreen”远不能满足他们苛刻要求，因此安装一款截图软件十分必要。下面就让我们看一下，在以下七款截图软件中，有没有合适你的。

■山东 夏雨沛

Windows自带截图工具

□大小：387kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：Vista/Win7自带



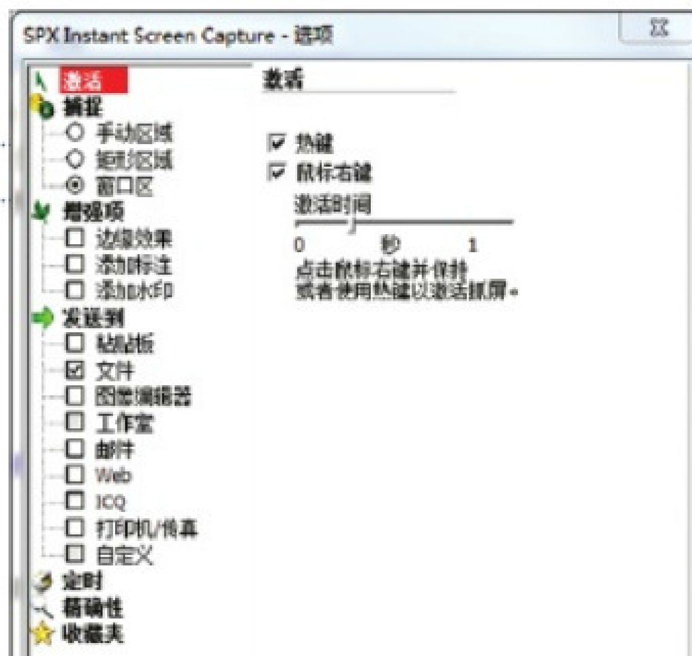
截图工具的主界面设计十分简单


软件选项界面，可以选择复制图片到某位置

经历了数个Windows版本的更新，在上亿用户的千呼万唤下，软件巨头微软终于在Windows中融入了截图工具。依次单击“开始→所有程序→附件→截图工具”执行软件。与“PrintScreen”功能相比，它的高级之处在于有更多的截图方式，并可保存为多种格式（如BMP、PNG、JPEG、GIF，甚至是HTML）。单击“新建”按钮旁的倒立黑三角，在弹出下拉菜单中选择要截图的方式。软件提供了四种截图方式“任意格式截图”“矩形截图”“窗口截图”“全屏幕截图”，其中的“任意格式截图”就是我们所熟悉的“手绘区域截图”。选择好截图方式后，单击“新建”即可捕捉屏幕。捕捉结束后，会跳转到截图预览界面，在这里我们可以对截取的图片进行最基础的处理，如高亮区域，橡皮擦除，使用画笔涂鸦。在小工具的“选择”窗口中我们还可设置将截图复制到“剪切板”，方便进一步粘贴操作。由此看来，这款小工具依旧只适合对截图要求不高的用户，对于想要菜单截图、使用快捷键截图、活动控件截图和重复截图的用户来说，就要另寻其他高明软件了。

SPX Instant Screen Capture 5.0

□大小：1.10MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://mydown.yesky.com/soft/multimedia/capture/280/410280.shtml


SPX Instant Screen Capture的选项界面

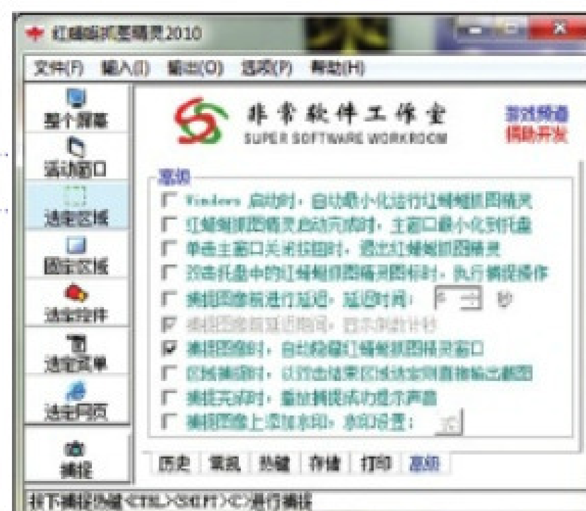
SPX Instant Screen Capture（以下简称“SPX”）的与众不同之处，在于其“鼠标右键激活”功能，按住鼠标右键一段时间（时间长短可在“选项”中调整）即可激活截图操作。软件提供三种模式截图“手动区域（即手绘截图）”“矩形区域”“窗口区（即控件截图）”，默认Esc为取消截图操作。SPX没有图像后期处理功能，但提供了后期处理插件“SPX Studio”，右键单击其托盘图标，依次单击“工具→SPX Studio”即可安装，安装SPX Studio后我们便可对图像进行高亮、裁剪等操作。SPX的Studio SPX类似Firefox浏览器的“扩展”，安装与否取决于用户本身，笔者对此十分赞赏，但Windows自带的“画图”工具完全可以替代该插件的功能，所以该插件没有必要安装。

软件支持热键、标尺工具、定时截图、发送到等操作，极大地方便了用户。在SPX“选项”栏，可设定是否添加边缘撕裂效果、是否添加水印等，截取后的图片就会自动按照预先的设定处理。SPX Instant Screen Capture虽然优秀，但它提供的截取模式较少，并且不可进行重复截图等操作，难以满足高级用户的需求。

红蜻蜓抓图精灵2.09 build 20100401

□大小：2.37MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/6747.html


常规选项界面


高级选项界面

红蜻蜓抓图精灵是国产截图软件中的佼佼者，与Windows自带截图工具相比，红蜻蜓抓图精灵可能会更适合你。它可对菜单和控件进行捕捉，并能重复捕捉和使用快捷键捕捉。截图时，需先选择“捕捉方式”，再单击“捕捉”按钮。笔者认为，在选择捕捉方式后直接进行图片捕捉即可，如此的分离式操作反而降低了软件的用性，使操作繁琐化。软件支持延时截图，用户可自行设置延后截取的时间，图片捕捉结束后进入软件自带图片处理器。红蜻蜓抓图精灵的图片处理器不论在界面上还是功能上都与Windows自带的画图工具十分相像，新老用户均可快速上手。在截图格式方面，增加在印刷界广为应用的TIF格式，软件还采用了智能命名法，避免在截取大量图片时繁琐的命名操作。红蜻蜓抓图精灵的功能可以满足大多数用户的需求，但对截图精度有高要求的用户来说，它的表现并不能令人完全满意。

Picpick 2.2.6

□大小：2.60MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/113/id=48820&pn=0.html



下拉菜单把软件功能完美展示

对于截图精确度要求稍高的用户来说，来自韩国的Picpick是个不错的选择。单击其系统托盘图标，在弹出的下拉菜单中即可对其功能有大致了解。与红蜻蜓抓图精灵相比，Picpick内置的放大镜、标尺、量角器、等辅助工具可协助用户对图片进行精确的截取。单击“截取屏幕”选择截取方式，软件自带的图片处理器功能更加强大，对图片进行亮度处理、裁剪、添加文本的操作对它来说是易如反掌的。Picpick的“输出方式”提供了更多的输出位置，如输出到FTP站点、电子邮件客户端或用户自己指定的程序中。Picpick能够弥补红蜻蜓抓图精灵在精度上不足的缺陷，但它也不是完美无缺的，如果不使用快捷键，用户需要打开多个下拉菜单选择“截取方式”，费时又费力。

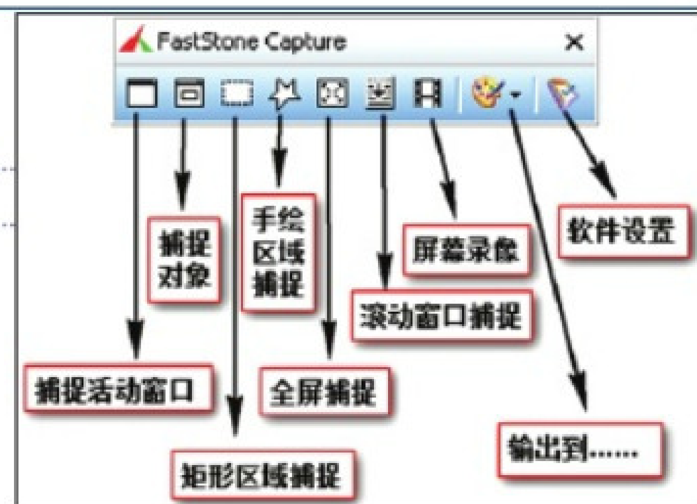


自带的图片编辑器

Faststone Capture　6.5

□大小：1.74MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44264.htm



悬浮工具条功能一览

Faststone Capture与前面几款截图软件最大的不同之处在于“悬浮工具条”的设计，截图方式的按钮均设计在“悬浮工具条”中。笔者对于截图软件悬浮工具条的设计十分欣赏，一是无需记忆快捷键，二来不必打开多个下拉菜单，选择相应的按钮即可截图。选择截取区域时，“悬浮工具条”会自动隐藏。软件整体功能与Picpick相同，但它还具备屏幕录像功能，单击“屏幕录像”按钮，在弹出的窗口选择录像的范围，软件提供了四种录像的范围“Windows/Object（窗口/对象）”“Rectangular Area（矩形区域）”“Full Screen without Taskbar（全屏不包含任务栏）”“Full Screen（全屏）”。单击“Record”开始录像，默认“F11”为停止录像。单击“Options”可对录像质量，录像细节设定如录像中是否包含鼠标、是否突出显示鼠标、是否录制声音、录像输出位置等。软件屏幕录像片段的质量媲美专业录像软件录制的质量，但在游戏录制方面的表现不能令人满意，录制的片段十分“卡”。



录像设置，在这里选择录像质量、设置热键等

SnagIt v9.1.3.19

□大小：24.26MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.duote.com/soft/978.html

SnagIt是老牌的截图软件，众多用户拜倒在她的“石榴裙”下，其功能之强大众所周知，但近年来，众多免费、小巧的截图软件像雨后春笋般一样，不断地涌现出来，让体积臃肿、资源占用高、价格昂贵的SnagIt日子愈发的难过。SnagIt的“屏幕录像”功能在游戏录制方面胜于Faststone Capture，其“文本捕捉”功能可以把图片中的文字单独的“摘取”出来。如果你想要保存整个网页，SnagIt就可以大显身手了，它的“滚动页面捕捉”功能可以把网页完整的截取，而不是只截取可见区域。总之，对截图要求十分苛刻的用户来说，SnagIt绝对是不二的选择。



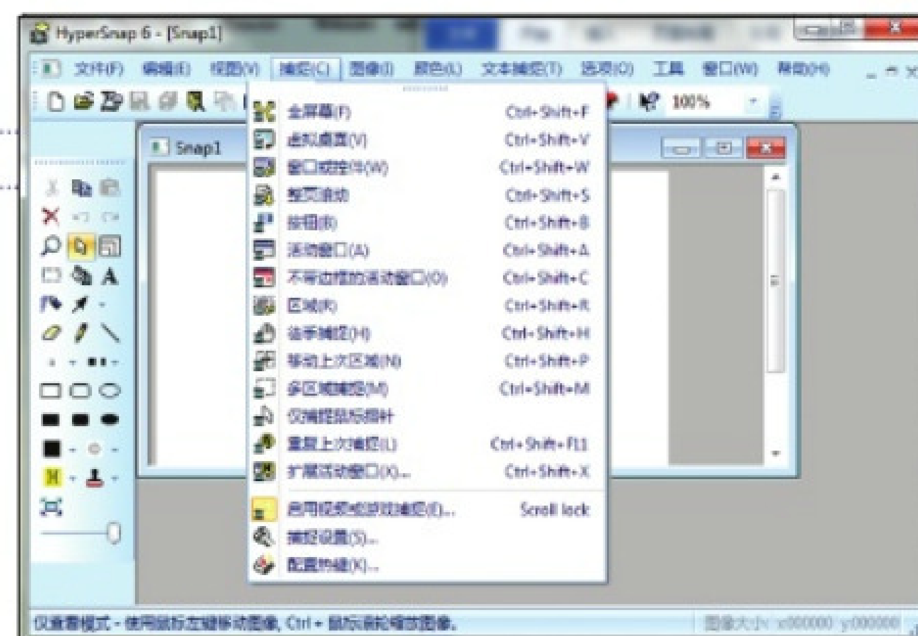
前为软件界面，后为其强大的图像处理器

HyperSnap-DX v6.80.01汉化版

□大小：6.67MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.crsky.com/soft/492.html

HyperSnap-DX的体积仅为SnagIt体积的1/4，而且是完全免费的。单击菜单栏“捕捉”，在下拉菜单中选择捕捉方式，截取完毕后跳转至其自带的图片处理器中，其功能之强大笔者不再赘述。与收费的SnagIt相比，其功能没有任何的缩水，而且有更多人性化的设计。但它也有不足之处，软件的按钮图标设计不明显（或者说是粗糙），难以直观了解按键作用，必须在图标按钮上悬停鼠标，等待出现提示说明，希望在以后的版本中能有所改进。另外，HyperSnap-DX没有悬浮的工具条，使用起来不如Faststone Capture和SnagIt方便，但这都不影响它成为一款优秀的截图软件。P



令人震撼的捕捉方式选项



安全新秀——金山卫士

□版本：1.0正式版　□大小：4.38MB　□授权：免费软件
□作者：金山软件有限公司　□平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.ijinshan.com
□下载注册：http://www.ijinshan.com

说明：一款由金山新开发的安全防护类软件，其功能与大家目前所熟知的安全卫士360类似，全面覆盖木马查杀、漏洞修理、插件清理、IE修复、系统优化、软件管理等方面，不过在具体实现上仍有着自己的特色。在查杀木马方面，该软件采用了一种全新的“双引擎”查杀方式：如果联网使用云引擎，能查杀上亿已知木马；而若是联不上网，那么就可使用本地V10查杀引擎，该引擎较为小巧，但主要针对的是感染型木马。两种引擎的搭配很巧妙，解决了软件体积与查杀面积之间的矛盾。在漏洞修补方面，软件特别针对Win7进行优化，速度有明显提升。在“系统优化”的“开机加速”中，软件非常体贴地针对每个开机启动项目/服务都给出了“可以禁止启动”“建议开机启动”“建议维持现状”的提示，让新手用户能够简单明了地进行决定。



软件界面相比同类软件显得更简洁

点评：作为一款“后辈”软件，金山卫士与360安全卫士产生正面竞争是毋庸置疑的，但令人欣喜的是，这款“后辈”并非简单模仿，而是给出了不少自己的特色功能及更体贴的设定。根据笔者的一些简单对照测试，该软件在检测的全面性上，也不亚于安全卫士，甚至稍有超出，值得读者们一试。

让知识条理化——Wiz（为知个人知识管理）

□版本：1.0　□大小：6.58MB　□授权：免费软件　□作者：WizBrother
□平台：Win2000/XP/Vista/7　□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://wiz.cn　□下载注册：http://wiz.cn/download.html

说明：一款主打“互联网个人知识管理”，同时具备联系人、日历、便笺、任务等个人信息管理功能的综合软件。尽管目前通过互联网能够很容易地搜索到自己想要的知识，但人们仍有必要将一些从互联网上查到的知识保存下来，成为自己的“私有知识收藏”，而这款软件的主打功能即在于此。它支持从IE、Firefox、Google Chrome、Safari等浏览器中收集网页资料，并且可用Office文档、PDF、图片等文件直接导入资料。收集到的资料可用WizExplorer组件进行浏览、分类及搜索，其中的分类功能除了传统的“目录”模式外，还支持当下最流行的“标签”模式。此外，软件的便笺及任务规划有着小巧方便地使用界面，支持任务分类、可快速切换相邻日期任务，在桌面上的显示也较为漂亮美观。最后，软件还提供了插件扩展，其中的“博客工具”“文字朗读”能满足一些特殊用户的需要。


WizExplorer：知识浏览和管理组件

点评：一款能让用户使自己的知识、生活管理更为条理化的工具，值得一用。

极速双核——傲游浏览器3

□版本：3.0Beta　□大小：12.1MB　□授权：免费软件
□作者：傲游天下科技有限公司　□平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：http://www.maxthon.cn
□下载注册：http://www.maxthon.cn/mx3/index.html

说明：随着国际网页制作标准为越来越多的网站所执行，IE一统天下的最后防线正在沦陷，而经典的傲游浏览器在此时推出双核测试版，也是在情理之中。所谓双核，就是用户可在IE核心（Trident，微软标准，因长期占领市场，兼容性高）与Webkit核心（浏览速度快，严格执行国际网页解析标准）之间进行切换。值得一提的是，笔者在测试中发现，虽然是两套标准，但是制作方在浏览器插件的“共用”方面做得很好，对于简单的、并不专为某个浏览核心而设计的插件（例如右击链接下载），软件会直接在两个内核中共同使用。这样如果事先已在IE中安装了这类插件，你会发现在Webkit核心中也能直接使用——非常体贴的一个设计！当然，新版的界面也有极大改变，作为一个傲游的老用户，你会发现它变得相当简洁。此外，快速访问（将常用网址嵌入默认空白页，参看截图）、加强版的弹出窗口过滤，也是新特色。


浏览器的界面趋向于极限的简单化

点评：软件功能已较完善，但缺少一些操作方面的提示（如双核切换仅有图标显示），不过毕竟是Beta版，相信正式版将更好。

打字如风——QQ五笔

□版本：1.0　□大小：8.63MB　□授权：免费软件
□作者：腾讯公司　□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://wubi.qq.com
□下载注册：http://wubi.qq.com

说明：尽管目前拼音输入法的智能程度已相当高，但仍有一大批用户在使用五笔，对于想全面开花个人软件领域的腾讯来讲，这也是不容放过的市场，因此各位五笔用户现在也有了一个新选择。输入法使用王永民的86版五笔编码，但在词库方面进行了扩展，同时词库面向用户开放，软件提供词库管理工具，用户可方便地替换系统词库。用户可使用纯五笔、五笔拼音混输、纯拼音等3种输入方式，无论是五笔新手、老手，都能找到最适合自己的方式，亦可临时当作拼音输入法来使用。值得一提的是，即使是使用拼音输出法，也可设置让它支持简拼或模糊音。在候选词方面，软件会尽量在常用汉字中检索，但是常用汉字出现空码时，软件则会自动检索更大的GBK字库，也是一个较为不错的设计。另外软件还提供了五笔字根表及五笔小字典等实用工具。


QQ五笔的使用及设置界面

点评：该输入法的输入速度让笔者很满意，同时候选字的排序也很合理、舒适，总之如果你是一位五笔使用者，不妨来尝试一下。



何去何从？——新一代UMPC之路

■北京 卷心菜投手

前言

UMPC这四个英文字母组成的缩写词，代表着具有革命性的超便携移动个人电脑（Ultra Mobile PC）。无论是Intel将其简称为UMPC，抑或是微软把它叫Origami，其实他们所指代的都是那些体积比较小巧、仅用一只手便能把持和操作的高科技产品。与传统掌上电脑的不同之处是，UMPC可装载完整的Windows级别操作系统，这意味着它能够实现普通电脑上几乎所有的功能。

尽管UMPC的概念非常完美，但从诞生伊始到2005年的大力推广，这类产品始终是叫好不叫座，并没有多少用户为其埋单，市场的认可程度也从未达到笔记本电脑或是台式机的程度。正当所有人认为UMPC将死，退出IT舞台的时候，Intel、华硕、惠普、戴尔、三星等众多厂商却出乎意料地大举杀入超便携电脑市场，使UMPC市场绽放了新生。如华硕的Eee PC、惠普的Mini Note，虽然并不算是真正意义上的UMPC产品，或者用通俗的叫法它们是功能略显简陋的上网本，但这些产品却真正推动了这个市场的发展，摆脱了“概念性”束缚之后，销售数量也远超于前辈——经典的索尼U8C。这个即将被遗忘的市场突然变得朝气蓬勃，背后有着怎样的推手呢?

一、路在何方？影响UMPC发展的因素

一款产品能否能经得起市场认可，得到消费者青睐，最终获得成功，可以简单的规划为三个因素，其一：产品的市场定位与切入点；其二，有强势厂商大批量的研发、生产；其三是规模经济带来的价格优势。

1.定位准确与否决定了市场的认知程度

UMPC在上市之初的定位是超便携市场，它介于传统PDA与笔记本电脑之间，在功能上却可以保持笔记本电脑应有的性能与功能。由于采用标准笔记本的CPU和相关芯片，加之在体积与重量上有着极为苛刻的要求，所以研发和设计上存在有较大的前期投入，产品售价自然不会便宜。索尼的U8C在当年是一款无可否认的精品，但1万多元人民币的售价，使其在很多消费者的眼中成为了花瓶式的概念性作品。缺乏最受关注的性价比和普及性，销售数量可想而知，它还把昂贵的大帽子扣在了所有UMPC的头上，险些将看似完美的初代UMPC产品直接扼杀在摇篮中。

早期UMPC用户的体验与实际测试结果均反映，它们虽然功能相当完善，但文字输入的舒适性、屏幕可视大小与3D性能等方面和常规的笔记本电脑还是有着不小的差距，因此很快轻薄笔记本电脑与智能手机的大量出现就打压了初代UMPC的生存空间。



作为UMPC的衍生产物——上网本则不同，它的切入点是“作为用户的第二台电脑”，在用户已拥有了笔记本电脑或者台式机之后，上网本起到的作用则是在闲暇之余，上网收发邮件或者做一些简单的办公应用与网络沟通，携带方便一些即可。在功能上大刀阔斧的阉割，成本下调之后用户自然在内心中容易接受——不超过3000元的小玩具对大多数人来说只不过是一部手机的价格。从身为家长的立场上来说，上网本价格低廉同时拥有笔记本标准功能，性能上可以满足日常办公、学习，而又不会担心孩子们用它来玩游戏荒废学业，相对不靠谱的各色“学习机”，上网本对他们的诱惑是相当的大。

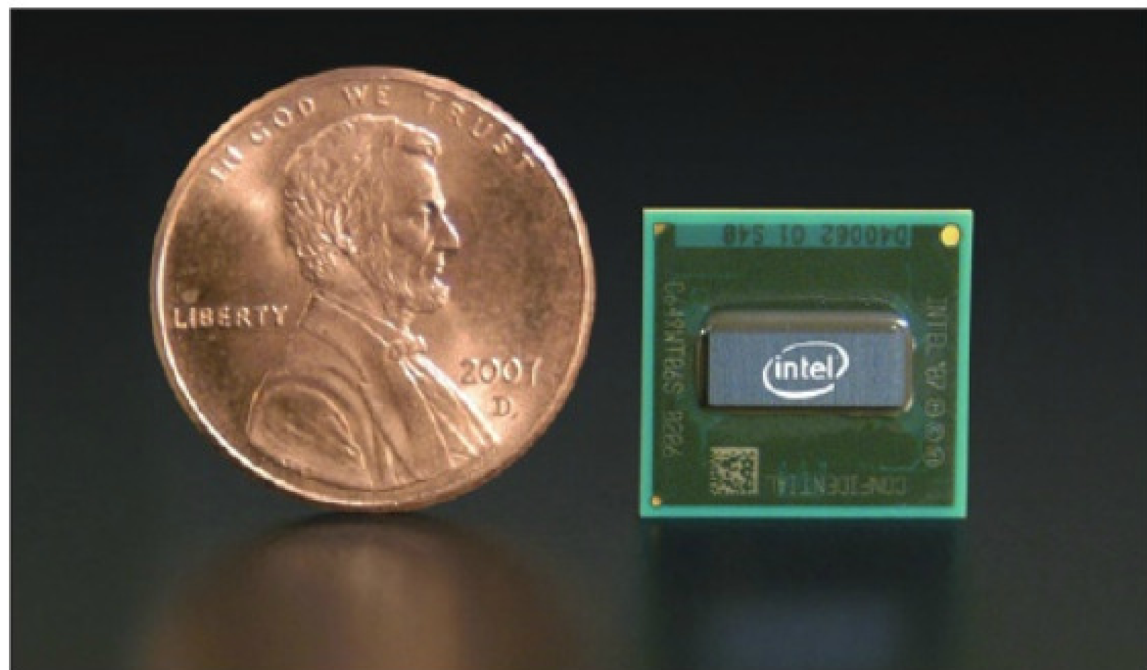
索尼U8C堪称经典之作，但由于过于高昂的价格限制了它在UMPC大展拳脚

2.众人拾柴火焰高

传统的IT厂商在发布新产品时，总要拉上一堆合作伙伴或者说是一条船上的兄弟们，这样不仅能壮壮声势，给消费者的感觉也是：这是款集众家之大成的东西，无论是技术、质量、未来的道路都是会有所保证的。UMPC之所以在刚开始时举步维艰，主要是缺少硬件产品的系统性支持，可选择安装的操作系统有限、软件资源匮乏、众多周边厂商也不积极，这决定了它必然被所有的厂商和用户都视为异类。

早期UMPC大都采用售价高昂的Intel移动Pentium、Celeron系列和配套芯片组，成本与功耗、发热量控制是令所有厂商头痛的问题，凌动Atom处理器的出现才使这一问题有所改观。该处理器采用45nm工艺，热设计功耗仅仅为0.65W，最为重要的是每千颗售价只要29美元，价格达到史上最低点，成为了推动UMPC迅速发展的直接动力。除此之外，一向在低功耗芯片市场颇有建树的威盛也发布了VX800系列芯片组，该芯片组集成了显卡，整个平台的功耗仅为3.5瓦，完全兼容X86平台。低功耗芯片成本问题得以解决，直接降低了低价超便携笔记本的制造成本，为其进一步发展创造了最有利的条件。

微软在定义UMPC的时候，曾有着以下指标：采用Windows XP Tablet PC Edition操作系统，7英寸（或者更小）的屏幕，800×480分辨率。操作系统的授权费用自然要加在整机出厂价内，以微软老哥多年的作风“这个绝不能少”。当Windows XP的接班人Windows 7出现之后，不仅结束了Windows XP的技术支持，还带来新一轮的硬件指标升级，这对UMPC发展实际产生了消极的因素。好在Google Android的广泛应用给了制造厂商新的启发，使用智能手机的操作系统一样可以满足上网本的日常应用需求，性能上哪怕是最低档次的凌动Atom处理器也可流畅运行，授权费用和配套软件等问题也迎刃而解。不仅是制造厂商这么想，上游厂商Intel与Nokia也拿出了Megoo操作系统来应对未来，这才为新一代UMPC打开了更广阔的生存空间。



凌动Atom处理器的出现，直接导致了UMPC的价格下调千元

3.买得起才能用得着



上网本真的不算贵，当然，这要与前代的UMPC相比

性价比这东西一直是老百姓津津乐道的，无论什么，只要便宜实惠又好用，就不愁有人为其埋单，价格一旦超过消费者的心理接受范围和经济承受能力，那么再好、再实用的产品也会被打上奢侈的烙印，让普通消费者敬而远之。例如2000年左右，兼容机一直是囊中羞涩的人可以选择的东西，而品牌机由于将服务、科研、质保等因素包含在内，价格始终高高在上，但联想首次打出了9999元品牌机的价格时却造成了市场相当大的轰动，同时获得了出色的销售业绩，可见仅仅是1元之差，突破某一心理价位对消费者的心理暗示作用是非常明显的。

UMPC市场也是这样，性能高、造型精美、功能全面的UMPC给人的印象都是天价产品，所以打着低价、便携、实用招牌的华硕Eee PC（上网本）一经推出便引起了业界的轰动，曾经一度卖到断货，虽然其性能无法与高端的UMPC相媲美，但低廉的价格却引起了众多消费者的关注，成为低迷的UMPC市场中一道靓丽的风景线。

华硕Eee PC的成功不能不说明问题，所以众多的厂家也开始大批的投入到这块市场，惠普、微星等众多知名正规厂商、山寨厂商也相继推出了类似Eee PC的产品，并在市场上取得了不小的成果。Eee PC的推出给一度迷失的UMPC市场带来了全新的气息，指明了发展方向。Eee PC的某些特点已经成为了未来UMPC产品的标杆，最为重要的是价格能够让广大消费者接受，而不是曲高和寡的概念性与贵族性。人均收入摆在那呢，谁也不能拿着几个月的工资去买一台酷似玩具的东西。

再者就是相互竞争引发的价格战争，这点在市场上比较常见，介入这个领域的厂商越多，对消费者来说便越有利。不仅是价格，竞争还可以促进厂商的技术进步，也可以使服务更加到位，并在设计和配套方面下更多的功夫来吸引消费者的注意力。虽然也造成了市场上UMPC产品多如牛毛，选择起来耗时耗神的问题，但有的选总要比没的选强，货比三家、按需索求，心仪的产品总会有！

二、前瞻UMPC的未来之路

UMPC的发展既面临着挑战性，同时也蕴藏着巨大的商业潜力，如何能将UMPC之路走得更为辉煌，并且赚得盆满钵溢是每个厂商都在思考的问题。Intel的IDF2010给人以无限遐想，似乎一切都是那么的美好，但这一切仅仅依靠一家公司是无法解决的。

1.成也3G？败也3G？

笔记本等便携性电脑产品本身就是为了移动互联网而诞生，国内3G移动网络大张旗鼓的拓展，看似是拉了UMPC和上网本一把，其实不然。

上网本初期热卖的时候，便受到了电信运营商的高度关注，它有笔记本无法比拟的移动优势，又克服了智能手机天生的缺陷，会成为一种融合众多功能、真正专业的移动互联网终端产品。各个电信运营商3G网络介绍中均有上网本的配套宣传，在开始的时候也会对上网本提供些许政策或活动上的补贴，最高幅度甚至达到了64%左右，将人们对3G的美好憧憬进一步扩大，UMPC产品销量也随之上升。



当3G开始推广时，首先受益的便是UMPC市场，但随后呢？

IDC的统计报告中显示，上网本在拉丁美洲和中国的普及率甚至高于普通笔记本电脑，它低廉的价格更适合这些新兴市场，尤其是这些地区很多首次购买电脑的用户就不需要主流笔记本所具有的所有功能。而在欧美等发达国家中，许多电信公司在用户签订两年入网协议后甚至为其提供100%的补贴，也就是免费提供上网本，而用户真正购买的仅仅是3G网络服务本身。这样的政策，让上网本配合3G业务在不少发达国家也持续走俏。

但随着时间的推移和国内电信运营商在网络建设上的缺陷，上网本最终还是受到了国内运营商的搁置，原因呢？很简单，运营商开始顾及投入与产出比，它们的精力并没有用在加强基站建设上，毕竟资本家要以赚取最大利润为前提，而补贴与回报不成正比，加上3G上网会占用大量的带宽，使3G手机受到一定程度上的影响，他们自然不会砸了自己的老本为便携上网设备来吆喝。

国内3G上网的价格不甚理想，信号和跨区域上下行速率等问题也亟待解决，这些因素进一步限制了UMPC的发展，看着国外4G项目即将普及，而国内还在由2.5G网络向着3G网络缓慢的过渡，就能想象得到这些网络终端产品为何在国内一度热销而又归于沉寂了。



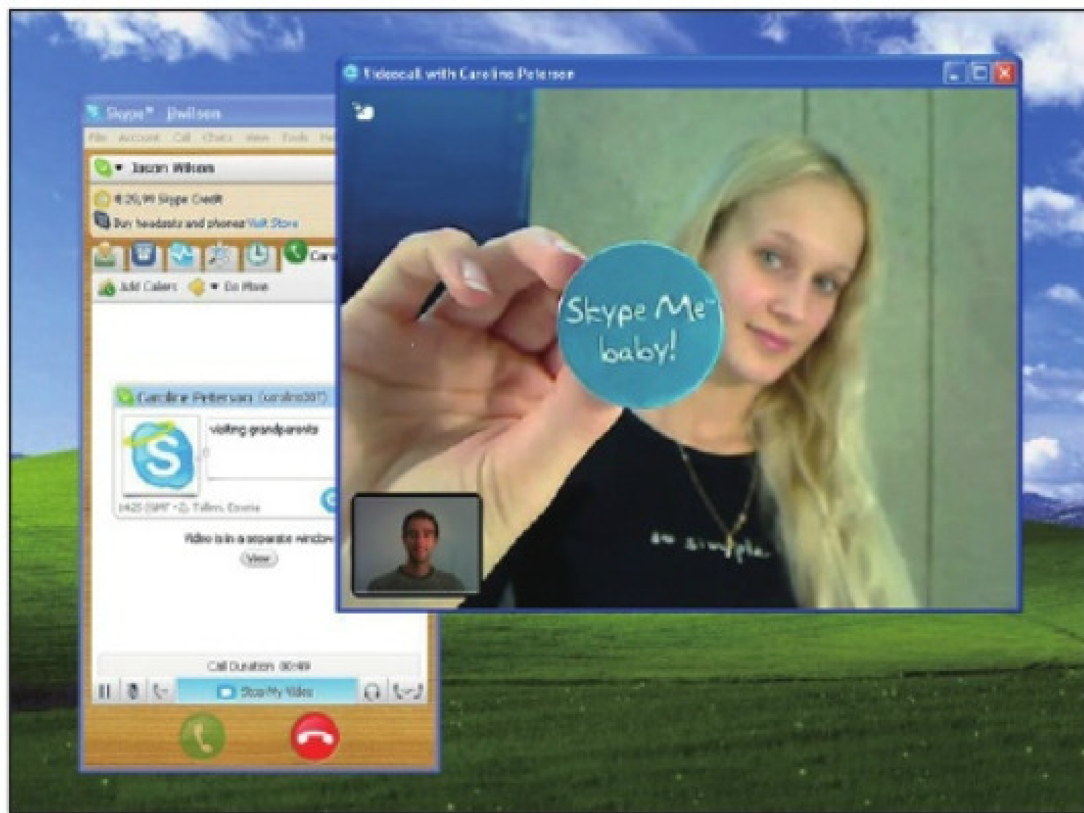
CMMB的技术也许会为UMPC带来一定的竞争优势

2.电视移动看

CMMB移动电视在2008年的北京奥运会着实火了一把，虽然很多厂商在持续推出相关手持产品，但对其关注的人并不是很多，只为实现一种功能而购买一种产品显然是不划算的。而中国移动通信非常看好CMMB的发展前景，并与其签署了排他性合作协议，最有希望通过手机获得普及的CMMB移动电视将被TD-SCDMA独家享用。所幸该协议并没有限制其他移动上网设备，随着CMMB网络建设的完善以及收费方面的规范，CMMB将成为一个十分值得期待的市场，尤其当CMMB设备同时也支持TV-OUT电视输出的情况下，市场前景更是不可限量。如果UMPC能抓住这个契机而将CMMB功能收入囊中，对很多人来说诱惑是蛮大的，毕竟现在许多在外漂泊的年轻人很少将电视列为首要购买产品，在UMPC实现了上网、办公等功能之后，如能在没有有线电视信号的情况下观看电视，也是一种选购的推动力。

3.语音、视频通话

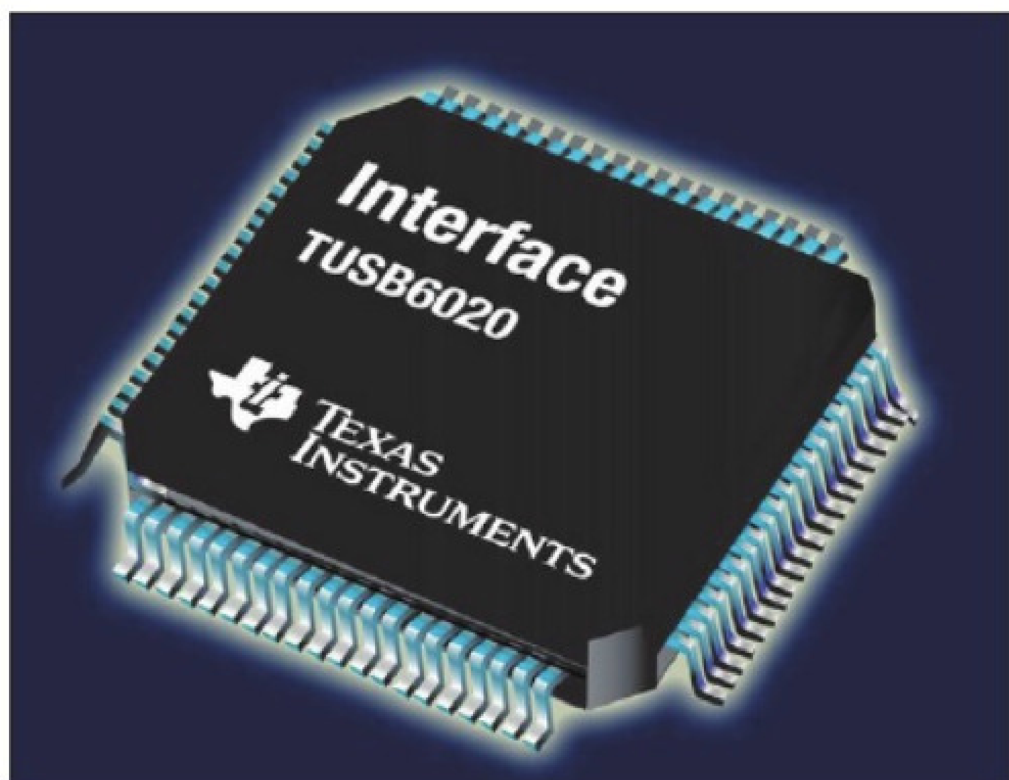
UMPC之所以在智能手机与笔记本电脑的夹缝中艰难生存，无法真正取代其中任何一项是限于先天缺陷，对智能手机而言最重要的原因就是它显得过于笨重，但集Wi-Fi、蓝牙与GPS于一身的主控芯片已经开发完成，如果安装一个网络电话软件，通过无线网络便可以实现免费网络语音和视频通话功能，通过低价高能与小巧便捷的手机竞争，UMPC侵蚀一部分智能手机的用户并不是没有可能。



skyPE——电信运营商最大的敌人

4.数码功能性拓展

数码设备的普及程度远超过笔记本电脑，智能手机、数码相机、MP3、MP4等外围设备在外出时需要方便的终端连接支持，而主打轻薄的UMPC是比较适合担当这一角色的。只要把几乎被忽视的USB-OTG技术添加到UMPC和上网本上，分享和保存都会变得非常简单，UMPC本身拥有较大的内置存储容量、更强的音视频和图片播放能力，保存、预览和分享都会变得非常简单。同时UMPC还可以轻易实现后期处理、上传、打印等功能，完全可以作为更值得依赖的平台，让用户摆脱数码伴侣这些华而不实的东西，那么可以预想随着数码产品的深入普及，一定会带动UMPC这样小巧方便的电脑再次兴起。

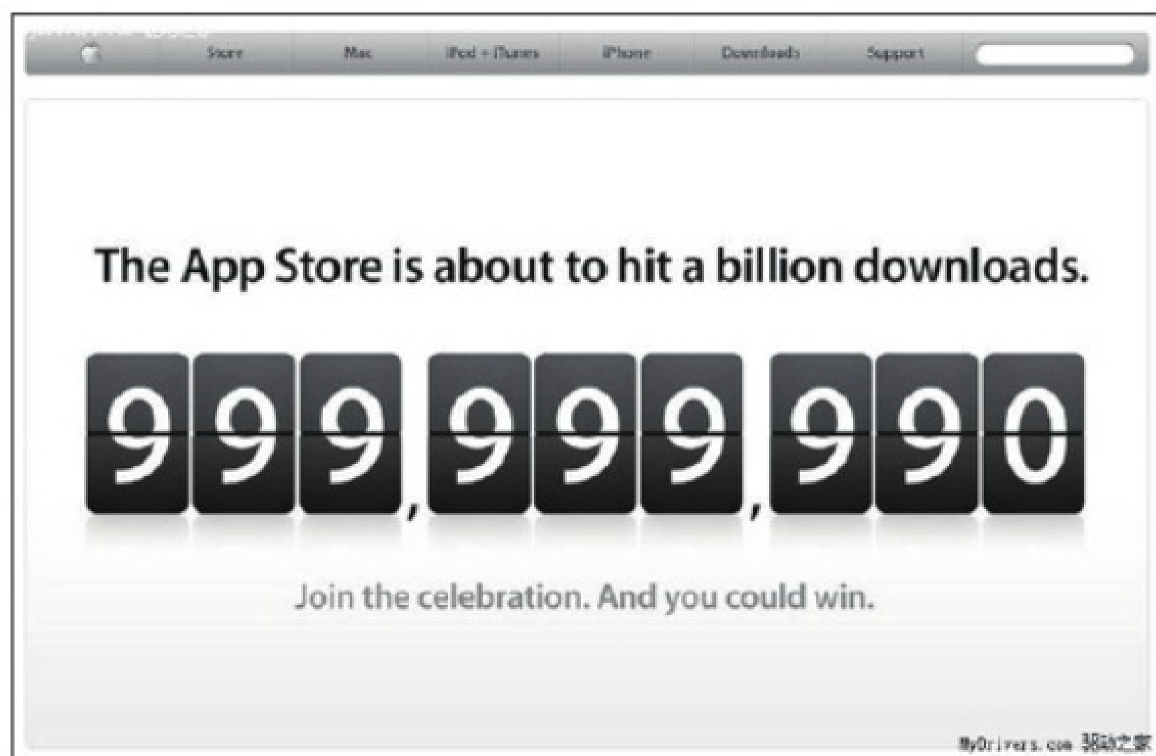


USB-OTG芯片并不大，成本也没有多少，但可提供远胜于一般的USB连接拷贝的使用便捷性

5.避免同质化市场竞争局面

现今市场上销售的低价上网本，各大品牌如联想、华硕、惠普、宏碁的主流产品中，消费者可以选择的超过30种，但它们却有着几乎相同的配置单，更可怕的是多数产品功能可以说毫无特色可言，这使得消费者又回到了起点，变成了挑牌子而不是挑产品，选择的余地看似很大，其实很小。加上上网本和真正的UMPC不同，平台简单、内部结构大同小异，模具可以通用，在外观上的区别也越来越少，真正比拼的也只有价格了。作坊式的生产模式随之启动，不少山寨厂商的产品也在以次充好，曾一度占据了整个上网本市场份额的20%，市场乱成一锅粥。如果某一个消费者不慎选购到了一款只能用垃圾来形容的上网本，那么会辐射到周边人群对上网本产品的不信任与不屑。

同质化的瓶颈一直是笔记本和上网本厂商们苦苦寻求突破的重点，新的平板电脑也有这样的趋势，但从目前看来，除了以提高成本为价格，大幅提升性能，很多厂商都没有更好的主意。但这仅是在硬件规格而言，厂商们似乎都忽视了软件对硬件产品的实际作用。iPhone之所以成功很大程度上归功于App Store庞大的软件群，如果不能在外观设计、硬件配置和价格上与对手拉开档次，那么软件内容的丰富与否已经起到了决定性的作用，毕竟小屏幕在浏览网页等方面并不合适，怎么让消费者用的更为贴心、舒适，是首要考虑的问题。如果每家厂商都拿出与自身能力相若的配套软件系统，而不是一味的沿用或是省略，那么就将不仅仅是摆脱同质化竞争的局面，还会让这个市场带动着软件开发等周边行业快速成长。



这张图片说明了什么？用户不是不舍得花钱，是厂商们还没有找到让消费者花钱的理由！

三、窘境与期盼

营销学的精粹就是：任何商品都是为满足消费者需求而生。只有顺应市场发展和消费者的实际需求，才可能站得住脚。事实上，由于科技的发展，已有预言说智能手机在不远的将来会取代笔记本电脑，这不仅是智能手机的功能越来越强大，各种网络通信及多媒体功能也在伴随着手机处理能力的提高而快速增强着。而UMPC的出现本应加大智能手机与笔记本电脑相互取代的可能性，但发展多年始终不见起色。掌上游戏机和便携DVD播放机却凭借着强大的丰富应用，得以在手机与电脑之间夹缝中快速成长，细心的读者应该可以想到UMPC自身最大的弊端是什么了。

微软曾幻想因为大部分用户已经习惯了Windows程序接口，对采用Windows操作系统的UMPC应该会欣然接受才是，但最终证明对选择第二台或者是第三台电脑的用户，Windows系统并不是非常重要的选择要素。而采用智能手机操作系统的上网本，也只是在某些时候起到了将不方便在小屏幕上查看的东西映射到大一点的屏幕上而已。这些厂商都忽视了一点——UMPC并不是专为游戏或者是任何特定应用程序设计的产品，不像PSP或者高端手机那样容易令人接受。



Intel为未来规划了很多，但真正能实现的又有多少呢？一切是否会真的"融合"？

它只是一种应用上的延伸，目的是沿用庞大电脑环境的程序与内容资源，或是种类繁多的手机资源。

未来移动终端的主流将会是"融合"，随意一件设备便可以实现多种我们日常生活中不可或缺的功能，这也是Intel在倡导的科技未来，无论是物联网还是3G网络，亦或是WiMAX网络都是对现有设备延伸形态的畅想。

UMPC延伸式的定位首先要面临的是消费者对便携式产品的尺寸要求。以屏幕和整机尺寸跨度来说，笔记本电脑与手机间有着不小的发展空间，但UMPC对便携性要求严格，体积的自由度实际比笔记本电脑还小很多。在界定了尺寸后，还有应用方面的问题需要克服，如果只是在家中，以其"第二台电脑"的身份，消费者没有理由多花50%的预算购买UMPC；若是在室外，它又面临着智能手机的竞争。

目前各类厂商虽然不断在其便携式装置内加入各种应用，但能够稳定占领市场制高点的产品，均以强有力的核心应用作为支撑，而多数消费者在使用这些可携式产品时也以该功能为主，如手机、MP3、掌上游戏机、车载GPS等。核心功能以外的附加功能强弱，并非该产品能否存在的关键。如果UMPC的定位仍拘泥于传统电脑应用，那么用户外出时到底会用到多少传统计算机功能，就是影响消费者是否会从口袋掏钱的关键，这一点笔者并不乐观，到底UMPC应该走怎样的道路呢？其实我们已经看到了这样的产品。

iPad与UMPC的转型和再生

不久前微软的创始人比尔·盖茨针对苹果的iPad发表评论称，iPad的设计很棒，但前景并不明朗。不过近日，他终于给予iPad以积极的评价，在接受媒体采访时表示，苹果近来一段时间的业绩非常出色，"是的，我想无论是从（iPad）整体上来看，还是从细节上说，苹果都干得很好！"iPad上市28天便创下了100万的销量奇迹，供不应求的局面使苹果被迫推迟了美国以外市场的发售日期。iPad其实与我们前文提到的UMPC标准惊人的相似，它又为何能如此成功呢？

作为苹果旗下的产品，iPod、iPhone和iPad大家都不会陌生，在iPad初露端倪时，便有评论家认为它只是个大号的iPod touch，但正式发售之后很多人都宣称iPad是款更贴心的产品，并不是所谓的大号iPod touch或是平板电脑或者是寻常的IT产品，为什么会有这么多人喜欢它呢？

暂不说App store中庞大的应用程序与游戏，最为简单的道理就是iPad和iPhone一样好用！iPhone OS系统体现了苹果对数码产品的观点——操作简单、易于上手，无论你懂或者不懂电脑，都可以玩转iPad，手指在屏幕上跳舞的感觉真的很不错。

它会让那些不懂电脑的人产生一种自信，一种可以让他们用好手中设备的自信，不需要指点，不需要学习，不需要了解Windows系统各种复杂的目录和文件格式，所以iPad成功了。从这些可以看出，苹果对产品的定位眼光是相当毒辣的，也可以说，微软多年未能成功推广的平板电脑、UMPC，被苹果公司用很简单的方法达到了。不是每个人都精通软件系统，他们需要的只是简单的日常应用，只要要求能够满足，消费者是不会在乎掏腰包的。iPad是个圈钱的工具这不假，但是它也满足了很多用户多年以来的需求。

苹果不仅在软件上下了很大的功夫，而且在iPad上市之前便做好了电子书的内容准备工作，与各大书商签订合同，保证在用户买到iPad之后第一时间就能看、就能玩、就能用。如果有一天UMPC能够做到这些，那么它也会成功，不是吗？

而在iPad之后，我们还将在近期看到大量的品牌推出准iPad式的主流平板式UMPC，遗憾的是由于大部分价位与配置不能最终确定，所以没有作为我们的推荐机型。相信在不久的将来，更成熟的上网本与新的平板产品，将让UMPC进入新的发展时期，并最终成为未来无缝互联网中非常重要的终端方式。



Dell、HP、华硕等公司都将在年内上市iPad的同级产品

四、热门产品介绍

戴尔Mini 1012

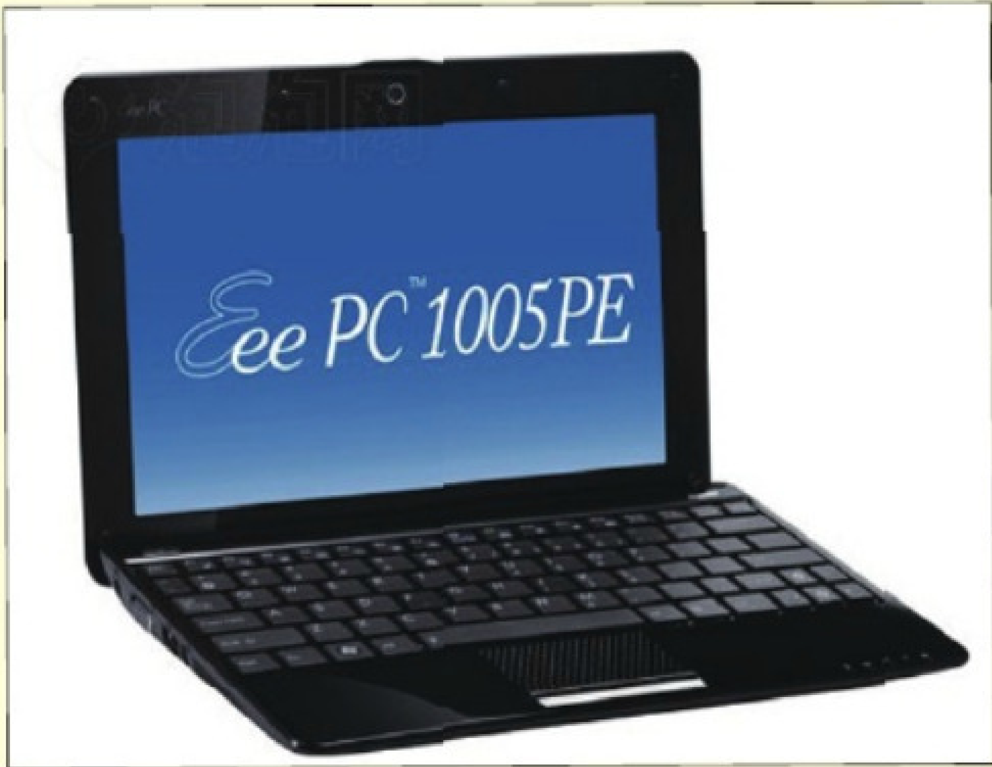
处理器	Intel Atom N450
CPU主频	1.66GHz
内存容量	2GB
硬盘容量	160GB
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1024×600
无线网卡	802.11b/g/n
机身尺寸	268mm×164mm×25mm（最大）
重量	1.36kg
预装系统	Windows XP Home Edition
售价	2850元



戴尔INSPIRON mini 10外观设计上最大的亮点在机身转轴处，与传统上网本相比，戴尔INSPIRON mini 10转轴的后端要多出一部分，也就是说无论开启/关闭机身顶盖，整个顶盖都在键盘区的上面。机身转轴后端多出的部分在设计上与整机融合得很好，波浪型花纹的采用在外观细节上加分不少。

Eee PC 1005PE

处理器	Intel Atom N450
CPU主频	1.66GHz
内存容量	1GB
硬盘容量	320GB
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1024×600
无线网卡	802.11b/g/n
机身尺寸	262mm×178mm×36.5mm（最大）
重量	1.27kg
预装系统	Windows 7 Starter简易版
售价	2599元



Eee PC 1005PE是华硕推出的首款Atom N450平台上网本，在保持轻薄特色的基础上，提升了整体性能，它是此次介绍所有产品中硬盘容量最大的一款产品，而售价却最为实惠，保持了应有的性价比，适合预算有限的消费者。它最大的缺陷是塑料感重了点，有点像玩具。

索尼P37J/R

处理器	Intel Atom Z450
CPU主频	1.86GHz
内存容量	2GB
硬盘容量	80GB
屏幕尺寸	8英寸
屏幕分辨率	1600×768
无线网卡	802.11b/g/n
机身尺寸	245mm×120mm×19.8mm（最大）
重量	0.615kg
预装系统	正版Windows 7 Home Basic
售价	6850元



索尼的产品总是会给人耳目一新的感觉，P系列大胆采用了长条状的设计，8英寸的屏幕达到了1600×768堪称精细的分辨率。近乎全尺寸的键盘稍稍侵占了触摸板的位置，左右按键被安置在触摸板的两侧，而指点杆增强了鼠标的应用。机器性能比一般的上网本稍强，但它更吸引人的却是鲜明的个性与超强的便携性。

联想IdeaPad S10-3s(花之恋)

处理器	Intel Atom N470
CPU主频	1.83GHz
内存容量	1GB
硬盘容量	250GB
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1024×600
无线网卡	802.11b/g/n
网卡	10/100Mb以太网卡
机身尺寸	268mm×168mm×23.9mm（最大）
重量	1.1kg
预装系统	Windows 7 Home Basic
售价	3199元



联想IdeaPad S10-3s搭载了Intel Atom N系CPU处理器，这也是今年上网本的标准配置，3s系列共有四种颜色，除“花之恋”外，还有“凝脂白”、“魅惑黑”及“盛世世博”限量版，可供广大消费者选购。S10在设计上沿用上代产品的特点，在键盘的舒适性上狠下工夫，缩小了键盘与机身边缘的距离，为用户提供了最为舒适的输入手段。

iPad 3G

处理器	Apple A4 SoC
CPU主频	1GHz
闪存容量	32GB
屏幕尺寸	9.7英寸
屏幕分辨率	1024×768
无线网卡	802.11b/g/n
机身尺寸	242.8mm×189.7mm×13.4mm（最大）
重量	0.73kg
预装系统	iPhone OS 3.2
售价	6600元左右



这个，不用做太多介绍，近期媒体关注的焦点产品，说好的、说不好的都大有人在，虽然不能说它开创了一个时代，但至少可以说它打开了一个崭新的市场空间，有效带动了周边产品的发展，并为许多不懂电脑的人带来了轻松的应用体验，这是无可辩驳的事实，正是它为沉寂已久的便携市场指明了道路。

惠普mini 210上网本

处理器	Intel Atom N450
CPU主频	1.66GHz
内存容量	1GB
硬盘容量	160GB
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1024×600
无线网卡	802.11b/g
机身尺寸	268mm×178mm×28.3mm（最大）
重量	1.22kg
预装系统	Free DOS
售价	2850元



外观稳重，隐约中透出高贵气息的惠普mini 210内置了Intel GMA X3150集成显卡，在影音播放能力上有着质的提升。它的配置上没有太多的亮点，但在扩展上性能上毫不含糊，外部接口包括3个USB 2.0、VGA视频扩展、4合1读卡器，由于机身内置麦克风，所以mini 210仅配备了一个耳机输出接口。只是默认操作系统是DOS，多少有些不便，但对用户来说自主性也更大一些。P



从"龙"到"狮子座"——AMD 8系列芯片组概述

■晶合实验室 魔之左手

作为目前除Intel外唯一拥有处理器和芯片组设计制造能力的厂商，AMD一直在DIY市场上顽强对抗着强大的Intel，目前其产品尽管无法在最高端市场上和Intel的新架构产品对抗，但中低端市场中的高性价比产品还是非常出色的，在我们的中低端攒机推荐中，编辑们也常常更青睐AMD平台产品。

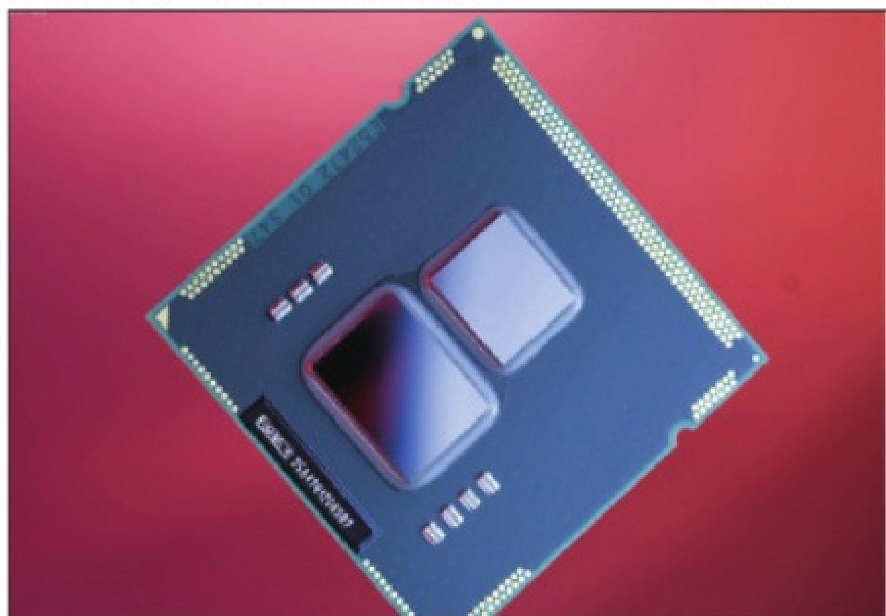
与Intel不同，AMD的平台升级策略要温和得多，例如AM2、AM2+、AM3处理器和平台之间就拥有更好的兼容性，DIYer可以选择仅升级处理器或者主板平台，以最大限度保护用户之前的投资。也正因为如此，当我们回头看时，会惊讶地发现AMD的7系列芯片组已经伴随了几代处理器，而自身仅进行了微小的改动，这些已经两年多没有改变过的产品架构怎么看都有些过时了。

AM3接口处理器推出后，AMD并没有为其推出针对性的平台，但从2010年初到日前，AMD却快速完成了新一代芯片组产品线的布局，而让人感到困惑的是，这次的芯片组更新所对应的6核处理器，架构变革其实远不如之前的AM3处理器，那么AMD为什么突然针对它进行了芯片组的更新呢?


AM2、AM2+和AM3主板保持了芯片组的兼容性

临危受命，中低端市场的新态势

也许说起来很奇怪，笔者认为AMD的芯片组更新的最重要目标其实是对手的中低端处理器。前面我们已经提到，在中低端市场中，我们的AMD平台的攒机推荐经常拥有更好的性价比，其重要原因之一就是拥有更出色的芯片组内置显卡。得到ATI的显卡技术后，AMD芯片组的内置显示单元性能总是能完胜同代Intel的GMA系列内置显卡，然而Intel针对中低端市场发布的Clarkdale核心处理器完全扭转了这一局面，533MHz～900MHz的内置GPU，与处理器和内存更紧密的连接，还可借助更出色的处理器与内存管理架构，使其2D、3D显示性能远远强于之前的Intel内置显卡系统，并且终于超越了AMD的芯片组内置显示核心。在Intel Clarkdale核心处理器的发布会上，我们发现被用作对比的系统除了自家的芯片组外，还有AMD的785G，当然其Clarkdale内置GPU的测试结果也轻易击败了785G。


Clarkdale在中低端市场上表现非常出色

在内置显示单元能力被Intel Clarkdale超越，自家的Fusion却还遥遥无期的时候，8系列芯片组的推出是唯一的应对之道，而且其内置显示单元的能力也必将是提升的重点。比较有趣的是，AMD的8系列芯片组的第一款产品其实很早就以7系列的名义出现，那就是开发代号RS880的785G。也许是因为时机未到，也许是因为配套的MCP芯片（南桥）并没有进行换代，不足以作为全新的平台推出，所以这款产品的型号被莫名其妙地夹在了780G（开发代号RS780）与790GX（开发代号RS780D）之中，而且因为AMD确定的785G内置显卡规格、性能确实不足以从7系列中脱颖而出，所以在上文中我们提到，它被Intel Clarkdale内置显卡轻易击败。

狮子座领衔，新的3A平台规划

由于形势已经非常紧迫，所以AMD 8系列芯片组的推出速度相当惊人，从2010年3月初的890GX到4月26日一次性发布890FX、880G和870芯片组，两个月内就完成了中高低端独立与集成芯片组的完整市场布局。从AMD的产品路线图上我们可以看到690V/690G和780V/780G、SB700等产品将在2010年第一二季度被集体终结，也就是说第一代的3A平台“Spider蜘蛛”终于彻底完成了它的使命。

尽管在产品路线图中，我们发现第二代3A平台，高性能“Dragon龙”和主流“Pisces双鱼座”的相关产品都仍在持续，但890FX/GX+SB850的“LEO狮子座”和880G+SB810的“Dorado剑鱼”上市价位却相当有吸引力。890GX主板的官方指导价为110美元，约合750元人民币，这样的价格与目前二线品牌的790GX主板价位相似，甚至比很多配置较好的产品价格更低。

而在上文中我们看到，代号RS880的785G作为RS780即780G的后继者，本应被命名为880G，但却成为了785G，那么，Dorado平台中的880G又是怎么回事呢？在新平台中，AMD将代号RS880P的IGP北桥芯片命名为880G，有人认为这个结尾的P代表专业版（Professional），目前尚不清楚以后这会不会成为一个标准的版本代号。

其他的产品代号比较明确，高端的RS880D即890GX，面向主流集成芯片组市场，RD890/870命名为890FX和870，分别对应中高端和低端独立芯片组市场。而中高端平台将采用SB850南桥（MCP）芯片，低端则为SB810。

在“LEO狮子座”3A平台规划中，芯片组的更新仅仅是一部分，其处理器部分将升级为6核心产品，而显卡则采用了已经完成布局的RADEON HD5000系列产品。



第一代3A平台蜘蛛终于完成了使命


SB850芯片

隐藏的亮点，8系列芯片组规格

尽管相隔2年多，但此次发布的8系列芯片组在北桥方面的功能提升确实不多，如果仅看独立芯片，甚至感觉不到任何改进，而890G和890GX中的RADEON HD4290也已经出现在785G中，新版本仅仅是频率的提升而已。在高端能力支持方面，LEO平台与Dragon非常相似，890FX与890GX将分别支持2×16和2×8交火（CrossFire），而870与880G则无法直接支持双独立显卡交火模式。

型号\规格	890FX	870	790FX	770
开发代号	RD890	RD870	RD790	RX780
HT版本	3.0	3.0	3.0	3.0
PCI-E显卡插槽	2×16	1×16	2×16	1×16
封装	29mmFCBGA	21mmFCBGA	27mmFCBGA	21mmFCBGA
功耗	18W	13W	13W	13W
南桥	SB850	SB810	SB750	SB710

比较有趣的是，无论是明显的改进还是隐藏的亮点，更多集中在南桥芯片中，南桥SB850芯片提供的SATA3.0技术就是让人非常感兴趣的内容，硬盘早已成为整个系统中的性能短板，如果能够以带宽6Gb/s的SATA3.0接口搭配高速SSD硬盘，可以为我们带来非常明显的系统整体性能提升。另外SB850/810都可以提供14个USB接口，只是与前代的12个相比并应用能力区别并不大，远不如速度更快，供电能力也更强的USB3.0接口。在8系列芯片组中，南北桥之间的连线A-Link将由PCI-E ×4提升为PCI-E 2.0 ×4，而在规格表中我们还发现南桥提供了2条PCI-E 2.0通道，这两个高带宽的通信通道，很可能都与未来对Fusion的支持能力有关。

型号\规格	SB850	SB810	SB750	SB710
SATA	6×6Gb/s	6×3Gb/s	6×3Gb/s	6×3Gb/s
USB 2.0	14	14	12	12
A-Link	2×16	1×16	2×16	1×16
PCI-E通道	2×PCI-E 2.0	2×PCI-E 2.0	无	无
RAID	0，1，5，10	0，1，10	0，1，5，10	0，1，10
封装	605针FCBGA	605针FCBGA	528针FCBGA	528针FCBGA
功耗	6W	6W	4.5W	4.5W

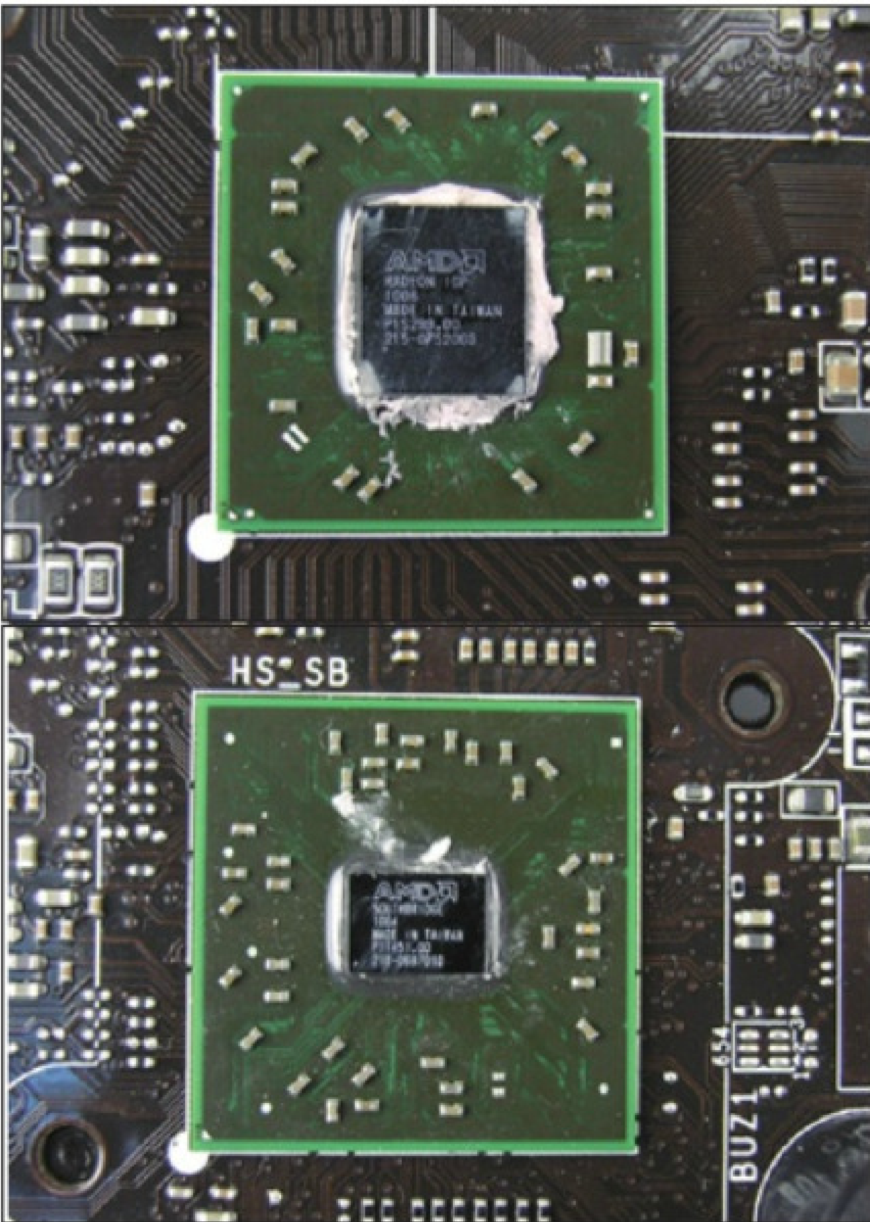
新的芯片组在制造，封装上进行了较大的改动，890FX比790FX尺寸略大，采用29mm FCBGA封装，功耗也从13W增大到18W。两款南桥芯片的改动当然更大，全部采用了605针FCBGA封装，功耗也提升为6.0W。

型号\规格	890GX	880G	785G	790GX	780G
开发代号	RS880D	RS880P	RS880	RS780D	RS780
HyperTransport版本	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
PCI-E显卡插槽	2×8	1×16	1×16	2×8	1×16
显示核心代号	HD4290	HD4250	HD4200	HD3300	HD3200
API支持	DX10.1	DX10.1	DX10.1	DX10	DX10
最高GPU频率	700MHz	560MHz	500MHz	700MHz	500MHz
双显示器	支持	支持	支持	支持	支持
Hydrid Crossfire	支持	支持	支持	支持	支持
UVD版本	2.0	2.0	2.0	1.0	1.0
HDMI	支持	支持	支持	支持	支持
封装	21mmFCBGA	21mmFCBGA	21mmFCBGA	21mmFCBGA	21mmFCBGA
功耗	22W	18W	15W	20W	11.4W
南桥	SB850	SB810	SB710	SB750	SB710

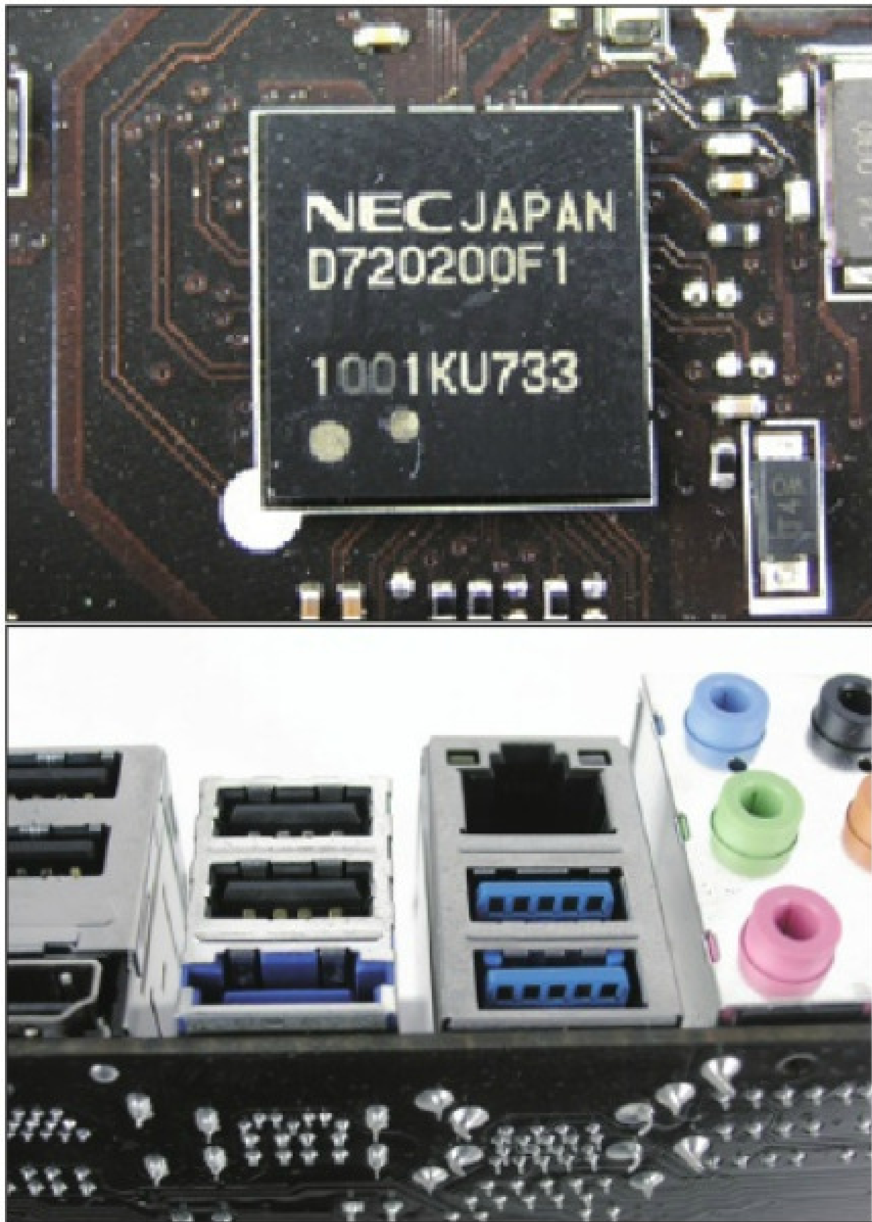
由于采用了动态GPU频率调节，提升了内置显示单元性能的890GX可以保持与790GX相同的22W功耗，其内置的RADEON HD4290频率在500MHz与700MHz之间自动调节，另外880G的RADEON HD4250显卡频率会介于200MHz到560MHz之间。

在目前公布的信息中最让人感到不安的大概就是取消了ACC（Advanced Clock Calibration，高级时钟管理）功能，将不能直接对AMD处理器进行“开核”（开启被屏蔽的核心），虽然主板厂商常常会采用板载芯片或改动走线等方式继续提供开核功能，但在硬件和设计上无疑会付出一定的额外成本。

实际测试，微星890GXM-G65



890GX（上）和SB850芯片（下）



板载NEC USB 3.0控制芯片（上）和接口（下）

微星890GXM-G65是一块比较典型的中端8系列主板，小编选取它进行了重点针对内置显卡的简单测试，对比产品则是在市场中最受关注的785G芯片组。

这款产品采用890GX+SB850芯片组，小板型设计，支持AM3处理器，板载4条DDR3内存插槽和2根PCI-E×16插槽，支持双卡交火，此外则只有PCI-E×1和PCI插槽各一条。其北桥和供电单元散热器采用热管连接，互相辅助散热，而南桥散热器却要小得多，主要是因为890GX功耗有一定提升，而且供电单元要为以后的

如很多中高端8系列主板一样，除SB850提供的SATA3.0技术外，微星890GXM-G65还通过板载芯片提供了USB3.0功能，3+3的组合对用户的吸引力要大得多。

我们的测试平台采用Athlon Ⅱ X4 630处理器、Kingmax DDR3 1333 1GB×2内存，希捷7200.12 1TB硬盘，操作系统为Windows 7 X64 Ultimate简体中文版。

项目	微星890GXM-G65	785G
PCMark Vantage		
总分	6280	5779
内存	3489	3218
游戏性能	3897	3298
Super π 8M		
计算时间	5分钟7.539秒	5分钟23.966秒
使命召唤6——现代战争2 noAA noAF		
1024×768	22.897	17.317
Crysis noAA 中等画质		
800×600	19.115	14.115
1024×768	13.785	10.16

总结

作为新一代3A平台的重要部分，8系列芯片组自身的进步似乎并不算大，但搭配6核处理器、RADEON HD5000显卡和未来的Fusion处理器之后，LEO和Dorado在应用和性能方面都将成为最强大的AMD平台。

月度攒机指南

固态硬盘 还是那么遥不可及

■北京 狂奔鸭

固态硬盘测试发布之后，唯性能论的用户们终于看到了沉寂多年的硬盘市场未来的发展方向。在传统机械硬盘内部传输速率达到了瓶颈，只能依靠容量、外部接口的改变与售价来吸引消费者的时候，革命性产品的推出已是迫在眉睫。

固态硬盘（Solid State Disk或Solid State Drive），也称作电子硬盘或固态电子盘，是由控制单元和固态存储单元（DRAM或Flash芯片）组成的硬盘。目前固态硬盘由于存储单元不同主要分成两种：基于闪存的固态硬盘采用Flash芯片作为存储介质，这也是我们通常所说的SSD；基于DRAM的固态硬盘采用DRAM作为存储介质。固态硬盘由于没有机械结构，且由于内部采用了多块相同容量的NAND做成阵列，在抗震性能和读写速率上有着传统磁盘无法比拟的优势。

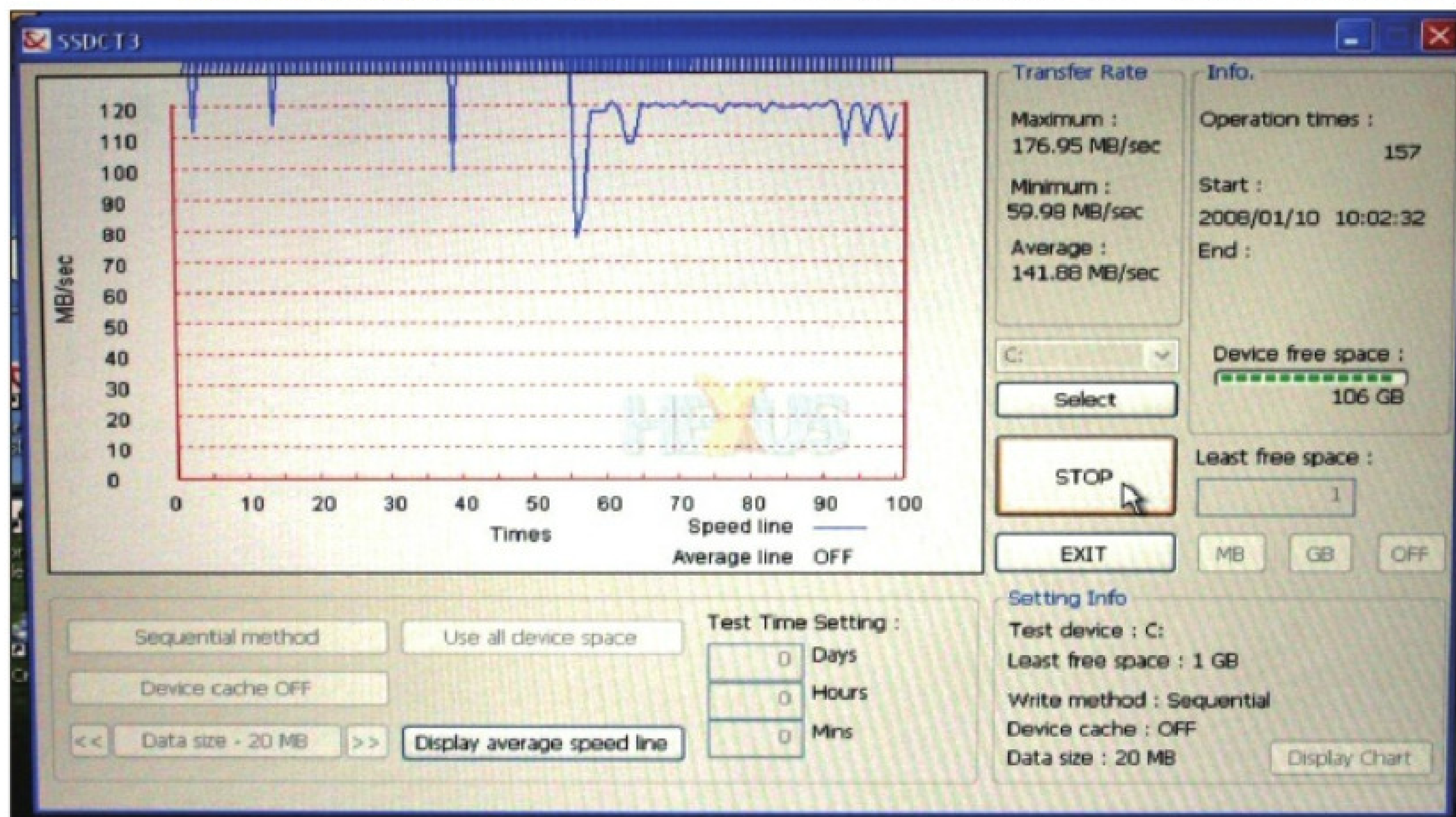
作为一项新产品、新技术总会伴随着各种各样的争议，固态硬盘是属于两头冒尖的产品，性能好伴随着单位容量价格极高，以最新的报价为例，金士顿V系列SNV425-S2BD 64GB套装售价要1200元，而对传统的3.5英寸机械硬盘来说，这个价位可以买到2TB的产品了。要省钱还是要速度？这是一个问题。

另外硬盘最为重要的功能便是记录和保存数据，如果是机械硬盘损坏，还有一点希望进行恢复，如更换电路板、开盘等，但固态硬盘限于存储介质，一旦被电流击穿，数据就永远消失了。虽然我们可以挂着机械硬盘进行备份，或者做一个RAID 1磁盘阵列防患于未然，但这却大大增加了额外的存储成本与工作量。



其实固态硬盘的内部很简单性

Flash芯片不耐用也是个令厂商头疼的问题，当把它们做成U盘的时候，还看不出来读写额定次数的重要性，但用作系统盘时，频繁的启动、数据读写，动辄下载或玩个游戏什么的，持续对硬盘上某一区域进行反复的读写，额定10万次左右的寿命真不算什么。而且以国内操作系统的使用率来说，Windows XP还是主流，它对固态硬盘的支持并不理想，经常会遇到系统卡死或者使用时间较长就会变慢等情况，磁盘碎片整理等维护程序对SSD也无能为力，这都是由于结构和存储方式的不同所导致的。



随便一款固态硬盘的测试数据都是那么的好看



西部数据和希捷发布固态硬盘，标志着传统硬盘厂商也开始重视固态硬盘的发展

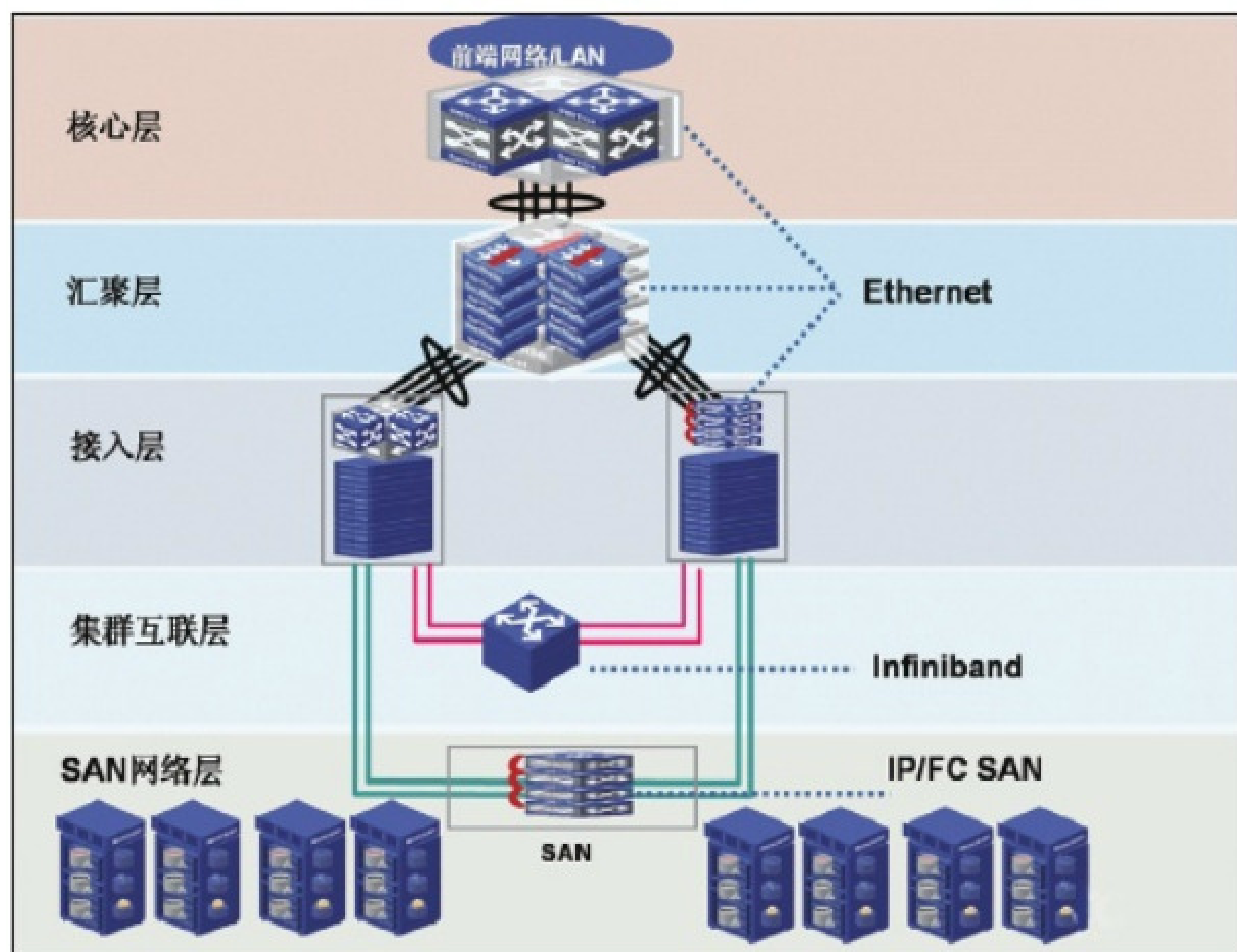
虽然固态硬盘在民用市场的大规模普及遇到这样或那样的问题，但企业级用户却对其产生了极大的兴趣。固态硬盘的价格与它为企业级应用所带来的高性能、高效率相比，实在是太微不足道了。性能好、无工作噪声、发热量小、散热快，运行稳定，是其占领企业数据中心的极端优势特点。

当企业发展至一定的规模，由于对数据处理与应用性能的需求不断增加，必须建立自己的数据中心。数据中心的规模庞大，成百上千台的服务器及大规模存储带来了功耗成本的巨大压力。也许随着时间的推移，固态硬盘真正的应用领域将会出现在存储数据中心、云计算平台或是高端笔记本与游戏平台，而不是短期内在民用消费级产品中起到替代传统机械硬盘的作用。毕竟，我们身边的很多IT产品，都是先从企业级用户入手，随后才慢慢转向为民用消费级服务。

固态硬盘，作为70年前便提出的硬盘技术手段发展至今，还是需要时间来完善、成熟，几年之内它也只会成为少数人手中的玩物。

对于普通消费者的我们，还是那么遥不可及！

日常生活中的家庭娱乐，办公室中的忙碌，电脑已经成为了不可或缺



数据中心的能源成本问题不容忽视，这也是固态硬盘容易抢占企业市场的优势

的一项必备工具。高速信息时代各项效率提高了，同时也加速了我们身体健康的损耗。鼠标手、肩周炎、颈椎病、视力下降，已成为了新时代白领的“必备要素”。

作为游戏爱好者，笔者经手的键盘、鼠标大大小小也有几十只了，哪怕是在单位用配发的电脑办公，也喜欢自备键鼠用以改善工作效率。但面对经手过的或是选购过的产品，发现了一个小小的问题：各色品牌产品无论是打着人体工学，还是游戏专用的产品，仅有微软的产品在包装盒、说明书和键盘背部明确了健康的问题，这让笔者感触颇深。当很多事情都已经心照不宣的时候，做还是不做就不是一个能力问题，而是一个态度问题。在键鼠使用的健康问题上，微软硬件的态度诚恳而真实。其他所谓人体工学、游戏系列键鼠，它们对我们的态度如何呢？

HTPC

HTPC只要小尺寸主板加上够用的CPU便足矣。无线鼠标加键盘算是标准配置，再者就是在机箱电源的选择上多下点功夫。机箱尽量选择可以安放标准电源的，并仔细查看内部结构，方便理线和安装即可。

HTPC机型配置推荐一览

CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 245（盒）	399元
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	迪兰恒进HD5450绿色版D3 512HM	391元
机箱	酷冷至尊特警360(mini)	199元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技2.4G无线键鼠套装MK250	139元
鼠标	套装提供	/
光驱	明基BR1001	569元

学习、办公

在办公与学习中，键盘与鼠标是与我们接触最频繁和密切的产品，它们的舒适程度直接影响到工作和学习效率。由于需要长时间使用，在手感、按键的软硬度上都要给予足够的重视，花点钱为健康着想是值得的，不然手腕和指关节会不断地向你抗议的。

学习，办公机型配置推荐一览

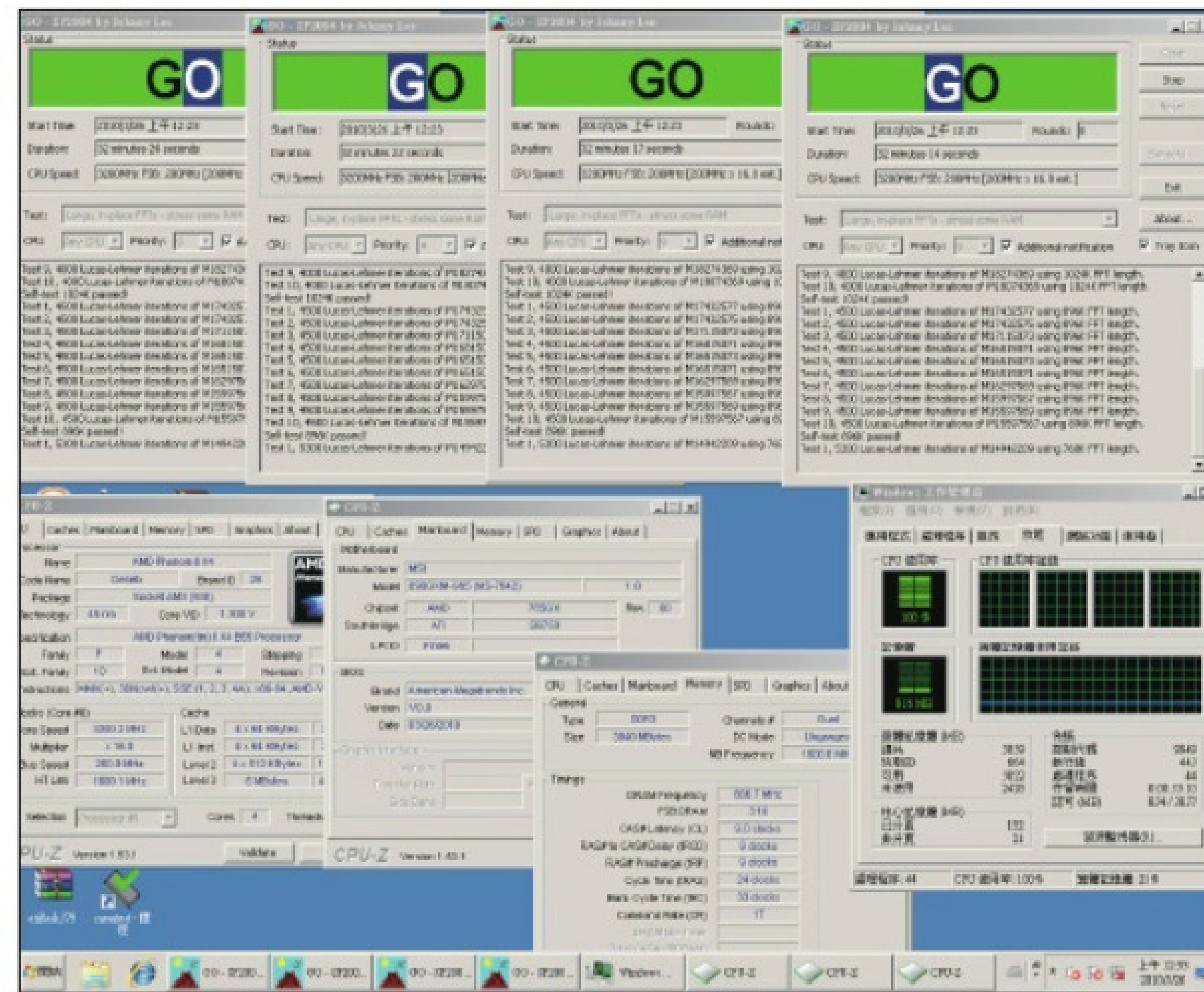
CPU	奔腾双核E6300（盒装）	580元
主板	华硕P5G41T-M LX	549元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	345元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	蓝宝石HD5570 1G DDR3 HDMI 白金版	599元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	TT KK400A	238元
键盘	微软舒适曲线键盘2000	99元
鼠标	微软舒适光学鲨1000	89元
显示器	Acer V223W	1090元

中、高端游戏

AMD的速龙和羿龙Ⅱ因为可以破解核心数量而广受玩家们追捧，这也难怪，较少的资金投入便可以获得20%以上的性能提升，和复杂的超频对比起来简直是太划算了。这不，3核开4核的风头还没过去，4核开6核的产品就出现了，该出手时就出手，风风火火玩网游哦！

主流游戏机型配置一览

CPU	AMD Phenom Ⅱ X4 960T（散）	1099元
主板	微星890FXA-GD70	1699元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	590元
显卡	昂达HD5750 1024MB神戈	799元
光驱	华硕DRW-24B1ST	259元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	TT KK500A	399元
键盘	罗技 G1游戏键盘鼠标套装	190元
鼠标	套装提供	/
显示器	三星2494LW	1360元



开核后的AMD CPU，那性能真不是盖的，要比超频看起来爽快多了

当眼睛已经无法清晰地辨别2米以外的事物，只能无奈地戴起厚厚的眼镜时，忽然想起多年前在校园中课间必须强制去做的眼保健操。工作这么多年，好像再没有按过那些已经熟悉得不能再熟悉的穴位了。依仗年轻，曾经无知；依仗年轻，曾经挥霍无度；依仗年轻，不会后悔，可是现在老了，没有了健康，我们还会有什么？让我们首先从认真选择键鼠产品开始，爱护自己的健康吧。



头牌新闻

淘宝网联合雅虎日本共建网购平台

■本刊记者 罗宾

淘宝网于近日宣布与软银集团控股雅虎日本宣布展开战略合作，双方将通过数据对接全面打通中国和日本的网购平台。按照该战略合作规划，淘宝网与雅虎日本战略合作将分别架设两个平台，这也是中国首个跨国界的网购平台。据悉，此次数据对接结束后，淘宝网上向淘宝用户提供日本产品的“淘日本”中文平台将出现雅虎日本的日本商品，而架设在雅虎日本网站上的雅虎日本“中国商城”将出现淘宝网上的商品。据淘宝网介绍，在此次数据对接结束后，将由第三方公司为网购提供信息翻译及物流服务，中日消费者可以通过本国语言浏览商品，而且可以通过自己熟悉的购买操作和支付方式完成交易。



阿里巴巴董事局主席马云(左)与软银集团董事长兼总裁孙正义(右)发布会现场合影

双方同时表示，对于进入网购平台的商品，双方会有严格的筛选机制，所有商品必须符合两国法律及海关相关规定，并需缴纳关税。此外，食品、化妆品暂不开放对日本出口。

阿里巴巴集团董事局主席兼CEO马云表示：很高兴通过淘宝网这个平台可以帮助日本的小企业向中国提供日本产品，这个举措也可以让消费者能从数亿的中国和日本的商品中有更多选择。日本软银集团总裁兼董事长孙正义表示，由中国、日本经济为代表的亚洲经济会持续增长，电子商务是拉动增长的重要力量。同时，提供平等贸易机会给小企业，对于小企业的发展是非常重要的事情。P



硬件店

BenQ推出K61电子书

BenQ于近期宣布推出nReader K61电子书阅读器，该产品继承设计金奖产品K60的风格，内置移动3G无线上网模块，使用者可通过3G（TD-SCDMA）或2G（EDGE）网络轻松下载书籍内容。产品采用11mm超轻薄机身设计，重量不到300克（含电池），正面采用珍珠白色低反差边框，简洁素雅，背部则运用特殊皮革漆咬花处理工艺，带来仿皮革质感与温润的触感，兼具提高握持舒适度的实用性，6英寸800×600全触控式16灰阶电子纸屏幕，提供五段式字级调整及六段式页面缩放功能。K61内置2GB内存，可通过Micro SD插槽扩充存储容量，支持MEB、PDF、TXT、DOC、EPUB、HTML等在内多种主流格式电子书，以及JPG、BMP、PNG、GIF等格式图片，K61内置英汉字典，支持语音朗读和音乐播放功能。



捷波推出N330准系统

捷波新视界N330准系统采用前沿翼扬离子技术，产品拥有仅为210mm×258mm×65mm的小巧体积，采用立式、卧式双重设计，钢琴烤漆工艺让它可与其它家电完美的融合在一起。该准系统由Intel双核N330处理器、GeForce 9400M显卡、2GB或4GB DDR2高速内存、160GB或更高容量的硬盘、高效Wifi无线网卡、6声道高保真音效输出、超薄DVD刻录光驱、一体式无线键鼠和多媒体遥控器构建而成，拥有低功耗、低热量、低故障率、低噪声和长寿命的特点，适用于工作、上网、高清1080P播放和3D游戏。除此之外，该准系统还可用于即时通讯聊天、天气随时查询、股市细节关注、网页浏览等，辅以USB电视盒还可以进行电视节目的录制。



三星8×蓝光康宝上市

近日，型号为SH-B083A的三星蓝光康宝在国内以999元的价格上市。该产品采用更轻更短的机身，具有金属质感的钢琴烤漆设计和镜面反光面板设计，在进出仓按键设计上采用了蓝色LED指示灯。三星SH-B083A支持8×BD-R和BD-ROM读取、16×DVD+R/-R和48×CD-R刻录，同时支持单层25GB和双层50GB的蓝光盘片。它使用双激光头，分别用于蓝光盘读取和CD/DVD读写，保证每个激光头都能长时间地处于一个相对稳定的工作状态。在蓝光读取上，它采用了全新的PSCT（Precision Step Control Technology）技术，使得对蓝光盘片的平均访问时间上仅为350ms，SACT（Spherical Abberation Compensation technology）技术，则提升了对盘面不平整的蓝光盘片的读取能力，并且提高了双层DVD的刻录质量。



爱可视推出7英寸屏平板电脑

老牌PMP和平板电脑厂商爱可视（Archos）宣布于6月正式推出首款7英寸屏Android平板电脑Archos 7 Home Tablet。据悉，该产品重量约为363g，厚度约为12mm，采用使用电阻感应技术7英寸触摸显示屏，600MHz主频的ARM 9处理器，内置无线Wi-Fi和一个USB接口来实现本地文件传输，电池续航时间可满足7小时视频播放或44小时音乐播放。该产品预装的Android操作系统版本为1.6版，用户可能无法访问Android Marketplace商店中的应用程序，但可以使用爱可视AppLibs应用商店中的定制应用。



奥林巴斯DM系列录音笔正式上市

拥有41年录音产品制造历史的奥林巴斯再度推出了代表专业品质的DM系列录音笔DM-550与DM-450，均支持低比特率的高品质WMA和高兼容性的MP3格式音频，音频响应范围宽达40Hz~20 000Hz。DM-550最高支持48kHz 16bit的PCM线性无损录音格式，声音响应范围最高40Hz~23 000Hz。DM-550、DM-450拥有指向性录音技术和噪声消除技术、原声清晰还原技术，可适应各种不同音场环境下的定向录音。它们同时支持USB充电功能，并可通过Micro SD卡扩充内存。



索尼在日发布VAIO P系列新机

索尼于近日在日本发布了VAIO P系列新机，该产品外观采用明艳的颜色，并首次加入了对PS3进行远程控制的功能。此前，索尼曾在官网上以"VAIO New Ultra Mobile"为名预告这款新机，并透露该产品将采用类似回形针的设计，曾一度引起该产品是否会采用三折叠设计的猜想，事实上该产品只是将上下外壳的颜色延伸至键盘表面，从机身侧面看确实构成了回形针的造型。新款VAIO P机身尺寸为245mm×120mm×19.8mm，重量为619g。标配型号搭载Atom Z530 1.6GHz处理器，Intel SCH US15W芯片组，2GB内存，64GB固态硬盘，支持1600×768分辨率的8英寸液晶屏幕，屏幕左右两侧提供鼠标功能方便双手持握操作。支持802.11 a/b/g/n WiFi、WiMAX、蓝牙，附带外接以太网适配器。内置31万像素摄像头、SD卡/记忆棒读卡器，USB 2.0×2以及音频输入输出接口。预装Windows 7 Home Premium操作系统，2500mAh电池可续航5.5小时。该产品可通过局域网或互联网远程操作PS3主机，并实时在电脑屏幕上显示PS3画面，支持多媒体文件播放，但不能进行远程游戏，另外，该机还可被PS3识别为蓝牙无线键盘。





软件圈

瑞星联手微软打造"瑞星专版IE8"浏览器

近日，由瑞星与微软联合打造的"瑞星专版IE8浏览器"正式对外发布，该浏览器IE8的浏览体验与瑞星的云安全技术融合在一起，让网民可以更方便的了解、搜索安全资讯，并享受到更安全的上网体验，通过"IE8浏览器的瑞星安全搜索"功能，用户可以查询云安全数据库的信息：例如可以通过输入软件名来分辨其是否安全。据了解，"瑞星专版IE8浏览器"除了拥有微软新版IE8浏览器的全部性能外，还拥有三大安全特性：可定制的"瑞星安全动态"、可查询文件安全信息的"瑞星可视化搜索"、可查询病毒名及相关信息的"瑞星加速器"。"瑞星IE8浏览器可以给用户带来更安全的上网体验。"瑞星公司表示，通过此次与微软的合作，使得卓越的瑞星"云安全"系统与IE8浏览器软件实现无缝对接，能够帮助网民更安全、更方便的获取信息。微软公司相关负责人表示："IE8集快捷、简单、安全三大特点于一身，其高兼容度平台以及其创新的新特性在世界范围内吸引了许多合作伙伴进行定制化开发。此次与瑞星的合作，通过浏览器与瑞星云安全技术的完美结合，为用户提供了更安全的互联网访问及信息获取方式。"瑞星IE8频道：http://www.rising.com.cn/pages/ie8.html。



网络帮

Facebook游戏流失大量用户

近期，Facebook游戏平台中人气最高的25款作品中有18款流失了大量活跃用户，知名社交游戏开发商Zynga因此遭受了重大损失。尽管FarmVille在Facebook游戏中仍然保持人气第一，拥有总数高达7840万的玩家，但还是失去了440万玩家。市场研究公司Inside Social Games表示，Zynga开发全部游戏在Facebook平台流失的用户总数高达1000万；人气排名第二的Birthday Cards的用户减少约500万；MindJolt Games的流失用户数量逾700万，流失用户占用户总数的逾三分之一。据悉，近期游戏用户大规模流失的主要原因是Facebook关闭了站上的第三方消息功能，而开发商主要通过这一功能吸引用户参与游戏。Facebook表示，关闭该功能的目的是使"应用更加简洁，减少用户收到的垃圾消息"。

晶合快评

输入法的“云”端对决

■晶合实验室 辰烽

去年我们曾就中文输入法做了专题报道。不到一年间，当初异彩纷呈的拼音输入法大战已经开始了“云”端对决。说到这个“云”字，我就不能不多费两句话了，自从听说了“云计算”这个概念以来，这1年多里，满耳朵都是“云”，杀毒要云，邮件要云，文档要云……我也要晕，总之是云得一塌糊涂。于是乎去年底搜狗也云了。但搜狐高级副总裁王小川还算是心明眼亮，曾就此对媒体表示过，“其实我们并不想用这个词，‘云’确实有点用烂了，但我们实在又找不到比‘云输入法’更好的词汇，网络输入法、网页输入法都不是特别合适，最后迫不得已还得叫云。”看在人家这么实在，咱也吃了人家免费的午餐，就不好再说什么风凉话了。

据说“云”输入法是好处多多的，历来输入法的关键在于首选的准确率，而做到这一点则对对计算机的存储、计算和数据访问能力有极高的要求。而“云”确实有这样的优势，因为云的运用是将输入法的存储平台放置于内存巨大、计算能力强大的服务器群，其存储的词库和语言模型库从理论上可以无限大，据说目前搜狗云输入法的语言模型库是4GB，桌面模型库却只有15MB，词库上云输入法目前规模是200万，而桌面词库规模是不到40万，看起来果然很强大。当然，好像还有其他很多好处，比如不用再安装客户端了，词库即时更新等等。面对如此之多的好处，云布雨润，世人皆知，大干快上，响者景从，也是我国悠久的传统文化。

今年4月，再次开庭的搜狗输入法和QQ拼音输入法的官司，据说庭外和解刚不了了之，不到一个月，腾讯以“超”快的模仿速度也推出“QQWeb输入法”，也就是同样的云输入法。紧接着又传出百度在线输入法已开始内测的消息，特点是“无需下载客户端软件，简单设置后即可在线使用”，也即时传说中的云输入法。

虽说云输入法看上去很美，但是需要解决的实际问题还很多，比如反应速度较慢，显示速度有些迟钝。常常会出现1～2秒钟的选词等候。还有目前只能应用于网页环境，启动也很麻烦，而且启动后只能应用于一个页面，若想再开新网页或者刷新了当前页，都需要重新启动输入法。兼容性也是不容忽视的问题，再有的浏览器下还不能正常使用，或者个别博客加入了HTML编辑器，也会出现无法使用的情况。不过这些问题我想很快到都能解决，但是更重要的问题是，一旦我们真的依赖上这种云输入的方式加入有一天服务器群突然某些崩溃了……就算不崩溃，我每天写的每一个字都要到网上去转一圈，一篇日记没写完，也许那边的微博已经在同步直播我的隐私了。命运掌握在别人手里总是不能令人放心。对于云输入法的方方面面，我们接下来会在实用软件中进行专题评测。

说完正经事，和大家分享几个消息吧。世界杯开赛在即，KONAMI正式宣布了新一代实况足球“Pro Evolution Soccer 2011”将由梅西全面担任代言人。同时，KONAMI官方又以相同的词汇大肆溢美一番，比如这次KONAMI又说《PES 2011》将秉承该系列优秀传统，带来一次“最彻底的革命”，大幅改进游戏玩法，向真实足球体验进化，结果就是“迄今为止最完整、最真实的PES”。具体的还有“新作还加入了新的AI引擎，自由度更高……更符合真实情况。”

“KONAMI表示，《PES 2011》的一个主要新观念就是特殊设计的控制系统，能让玩家掌握球场上的每一个元素：三角传递、空档跑位将会至关重要，给球队带来莫大好处的同时场面也更加赏心悦目；带球、控球会很难掌握熟练；一个人带球闯过整个球场的局面也将一去不复返。《PES 2011》还在防守AI、门将、动作和球员物理学、比赛节奏、画面、战术策略、设置、在线大师联赛等各方面进行了大幅度的完善和改进”，最后KONAMI表示“‘PES 2011’将在今年秋天发售，登陆X360、PS3、PS2、PSP、Wii、PC等各大平台。”这段报道，我心生两个疑惑，一是KONAMI为何不等世界杯后，拉来最大红大紫的金球得主，万一梅西马失前蹄，大意失荆州，岂不后悔。再有就是，我强烈建议KONAMI更换枪稿写手，这段话除了“2011”是个新词以外，我几乎以为是照抄了前几年的宣传文档。




毁灭支撑腿的辰烽

另外还在网上看到这样的消息，著名存储厂商威宝（Verbatim）最近发表的声明称：“1981年，3.5寸软盘首次面世，至今已经有近30年时间了。如今，尽管CD光碟/USB闪盘等新存储介质已经日渐流行，但3.5寸软盘仍然不失为一种广为使用的数据存储介质。据统计数据显示，欧洲地区3.5寸软盘的销量在2009年达到了5000万片左右，在东欧和独联体国家，人们对3.5寸软盘的需求尤为迫切。”为此，威宝公司决定继续生产3.5寸软盘产品，以便为那些仍然需要使用这种软盘的消费者服务。对这个消息我是心怀疑惑的，难不成大软论坛的忠实用户都到跑欧洲去了不成。不过报道这个新闻的网页配图却着实了得，一张瓦尔德内尔老当益壮，尚能饭否的照片，将主题烘托得淋漓尽致，同为媒体人，我也不得不赞一下了。

漫画作者：SUNS

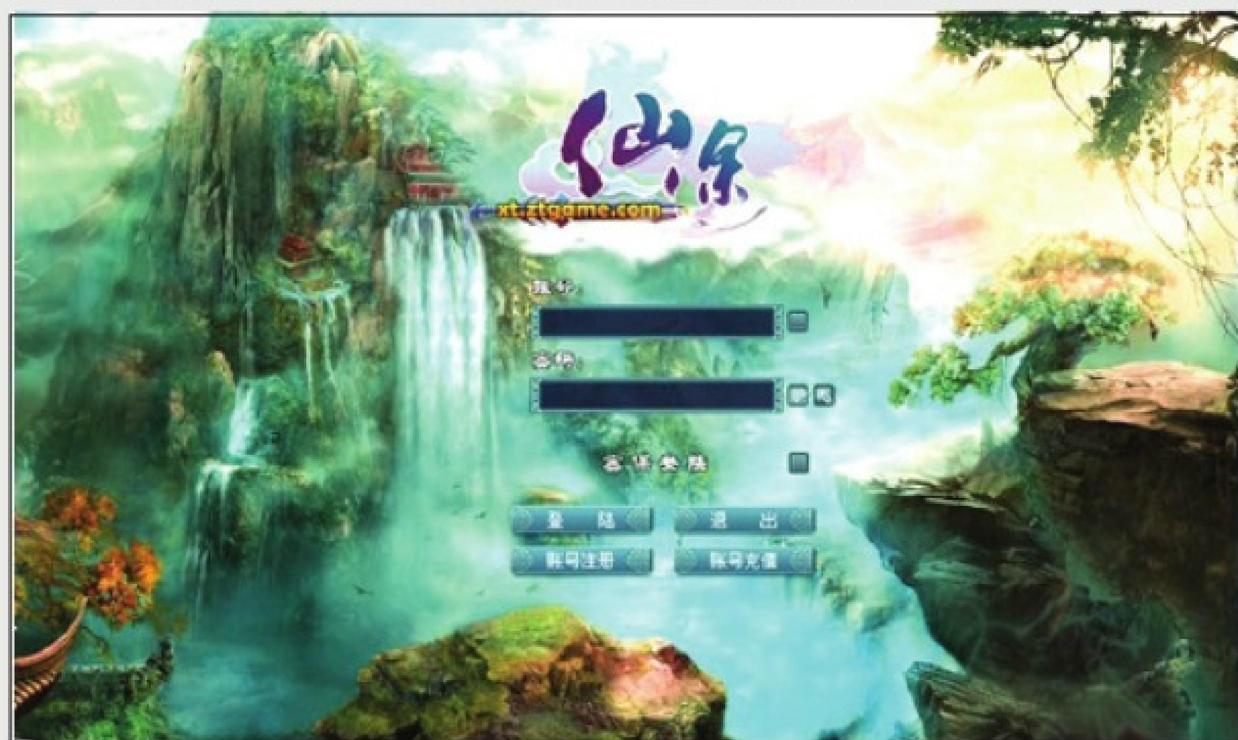
评测《仙途》——国产仙侠网游力作

封测中的新游《仙途》5月20日就要华丽内测了，巨人网络老史投资的游戏，杭州雪狼软件开发。冲着老史这个创造免费游戏的一代宗师，我注册了一个蜀山号玩了一把，结果一玩就是一个月。

游戏概括：

官方称该游戏和市面上同类题材相比较，《仙途》的修仙过程不会显得枯燥乏味，爽快的打击感，诙谐无比的表情系统，人神鬼妖的爱恨情仇，妙趣横生的战斗幻兽、出其不意的72变，都会给玩家留下深刻的印象。仁者见仁智者见智，个人观点暂时不提。

下面看图论述：登录人选界面清爽靓丽，人物潇洒，注意看，后面是宝宝，外形可以有72变化。



在登录游戏之后，你要做的第一件事情就是选择你喜爱的门派。

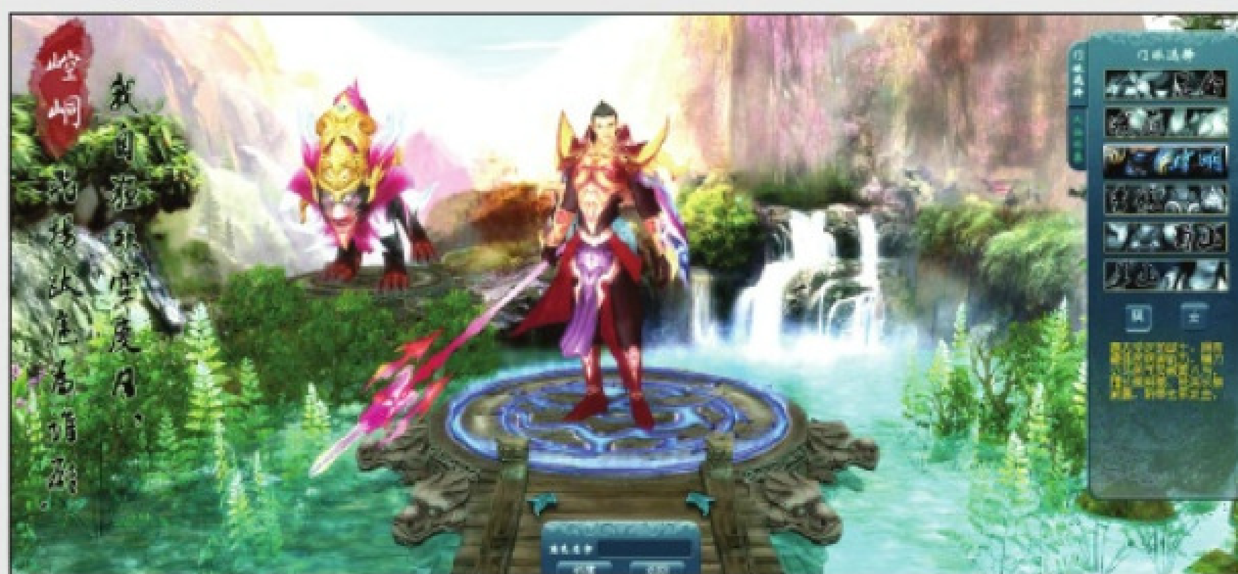
《仙途》是一款以崆峒、峨嵋、华山、昆仑、蜀门、青城为六大职业，以求得入门仙法，在人间降妖伏魔、传播修仙之道为过程的2.5D新仙侠网游。一款原汁原味的休闲游戏，看上去不错是吧？我们先来简单对各个职业进行下巡礼。

昆仑



狂暴战士，双持武器，以卓越的近战攻击力和丰富的群攻技能著称。

崆峒



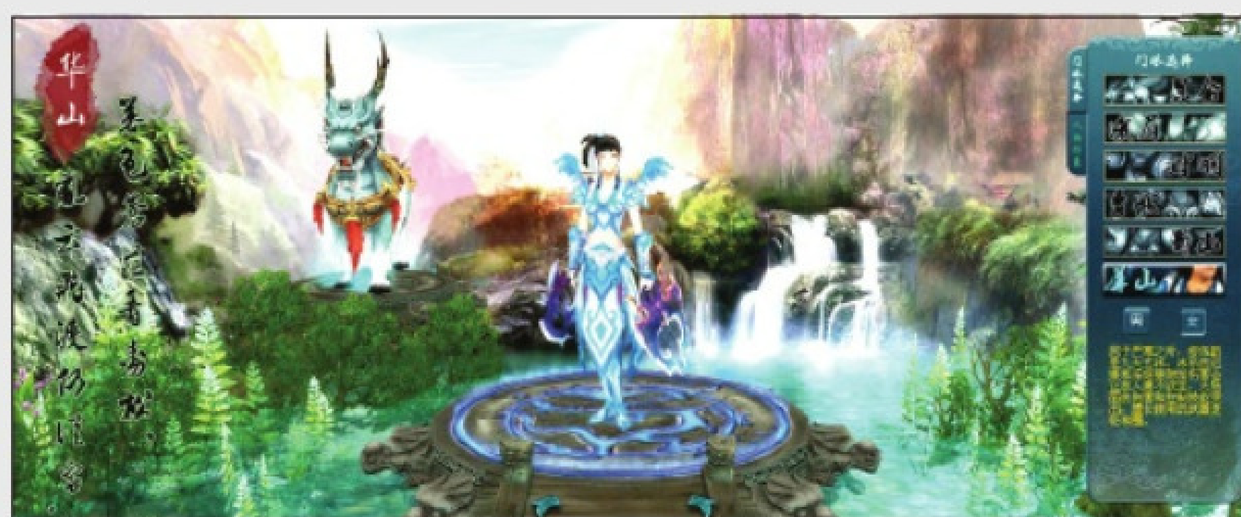
防御战士，一手长柄武器，一手拳套，远看活脱脱一位常山赵子龙！崆峒弟子在队伍中的作用，类似于坦克，简单来说，就是吸引怪物扁你，然后顶住！

峨嵋



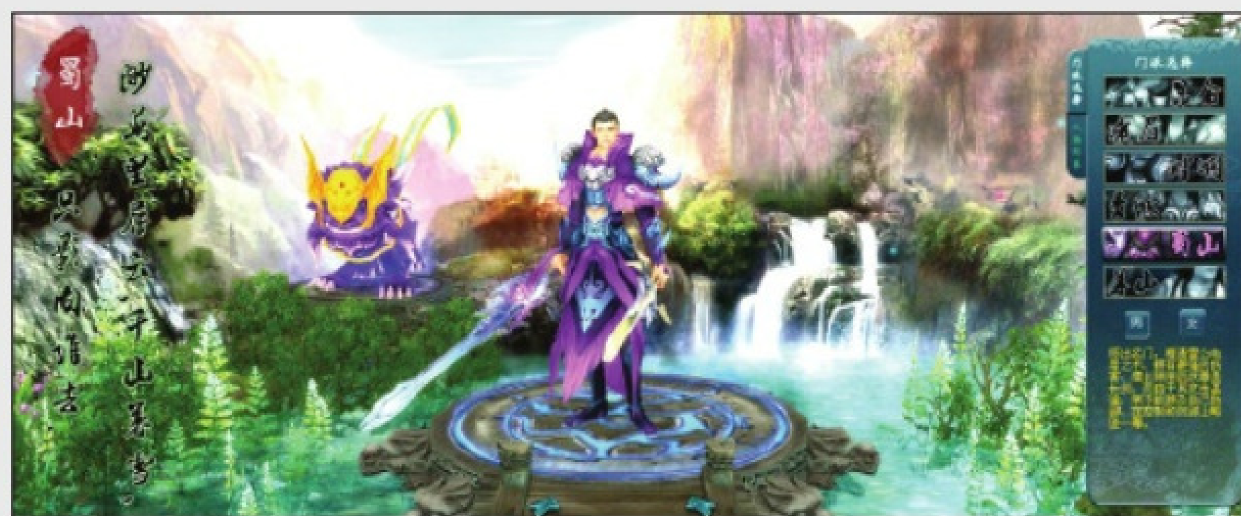
治疗者，坦克再硬，没人加血也白搭。而峨嵋弟子，正是那不可或缺的治疗者。当然，峨嵋本身也具有一定的攻击能力。

华山



控制法师，冰冻、缓速。这些控制技能，让华山弟子在面对大量敌人的时候游刃有余！当然，他们还拥有着不俗的攻击输出。

蜀山



输出法师，强大无比的输出，蜀山弟子的每次打击，都令人侧目！双持宝剑的造型，更是给他们加了不少分！

青城



单体输出近战，十步杀一人，千里不留行！青城更多的给人刺客的感觉！“快！准！稳！狠！”是他们的四字真诀。

选择完游戏之后，你就可以尽情体会《仙途》带来

的游戏快感了！

简单评测

由于本人玩了一个多月，全面测评结果如下：

1.画面整体感觉良好协调，界面布局及场景设置合理简洁。

2.登录界面呈现出的是一个仙境般的画面，这和仙侠题材的风格很吻合。

3.操作和按钮延续了巨人所有游戏作品中操作上的人性化设计，相对比较符合一般玩家的游戏需求。

4.人物模型飘逸洒脱但是不够精致，这个也许是所有水墨风格的通病。

5.技能特效渲染华丽流畅，出招有力，色彩鲜明，有打击感，每一招式也都不重复，并且在发动时会在头顶弹射技能名称，非常壮观。

6.拥有庞大的幻兽系统和72变形态扩展。

画面部分，乏善可陈，但是不乏亮点。

《仙途》画面的场景纹理不够细致，但是整个场景与人物的融合感还是非常强的，而且个人观点，对于2.5D的游戏来说，不能追求画面。

因为，咱们中国人喜欢水墨画，导致现在的2~2.5D游戏水墨漫天。而所有2.5D的游戏画面都无法超越3D类的游戏，即便是一款垃圾3D游戏和一款极其精致的2.5D游戏放在一块比画面，也仍然高下立分。当然也有例外，如果游戏是Q版题材，那么画面即便粗糙一些，也会非常精美（除非美工技术跟不上）。

我记得两年以前，有一款叫《风火之旅》的游戏。风火在图像上，堪称中国游戏的一座里程碑，是世界级别的3D画面，图像效果在中国算是巅峰之作，然而不到半年就搁浅，门庭落雀。

一代经典之作《刀剑》按现在的玩家审美程度，画面粗糙恶俗，阴暗诡异，但是他们的策划做得很成功。

游戏内容，虽然有同质化倾向，仍然非常具有可玩性

1.宠物系统

《仙途》里，就算你个人再强大，也离不开宠物的帮助！

《仙途》的幻兽无所不能，不但是你的贴身保镖，也是你取之不尽的小金库；不但能合体帮你战胜对手，还能适时的给你提供各路的小道娱乐消息。

《仙途》的72变也非常有趣。其他游戏里面也有变身系统，但《仙途》的变身与众不同。你可以变成孙悟空上演真假美猴王，还可以变成游戏里面的任何Boss，更别说变成其他的怪物，300秒的变异，足够你逃命，杀人，闯过刀山火海。



2.装备系统：

《仙途》里的装备系统，设定为“至尊”“完美”“稀有”“上乘”“普通”等几个等级，可以满足各种阶层玩家的需要。而且，每个门派都有专属于自己的各等级套装，让玩家的选择目的更加明确，选择范围更加精准。而且，玩家获得装备的途径非常方便，玩家通过挂机、下副本、做任务、抓宝宝等，累积一定的材料进行生产，就能满足自己在《仙途》里对装备的需求。



《仙途》装备的强化途径非常丰富。你可以在你的装备上安装仙印、安插宝石、铸造星级等。你还可以为你的装备“铸魂”，铸魂之后，你的装备属性将得到极大的提升。

3.经验系统

《仙途》里，80以前升级迅猛轻松，消费低廉，纯平民化游戏。而且，如果不想专注于级别的提升，你还可以把所有的经验都花费在“心法”上。“心法”说白了，就是技能。技能不会随着人物级别的提升而提升，只有不断强化你的“心法”，你才能让你的技能更加强大，从而更快地提升你的战斗力。

玩家获得经验的途径非常多，做任务、下副本、挂机、甚至在牧场领养宠物，都可以获得数量可观的经验。但是，仙途里的经验系统，对非人民币玩家来说，还是存在一定的问题。

4.PK系统

作为一款休闲类仙侠网游，PK并非《仙途》主打的内容，但是我们还是可以在里面体会到非常丰富的PK内容。帮战、运丹战、仙战、版图站，甚至还有专门针对农场的农场战，这些大型战斗确实可以让人热血沸腾，激情澎湃！

不过，《仙途》并没有强化个人PvP系统，作为玩家，很难感受到个人强大带来的那种荣耀感，这可能和游戏本身的定位有着密切的关系。

5.社交系统

《仙途》里可以选择多种多样的社交关系。比如夫妻、师徒、兄弟姐妹等等。通过这些社交行为，我们可以获得经验、洗PK值、廉价传送等形形色色的实惠。

但是，整个社交系统，不够饱满。社交的附带价值还不够丰富。

写在最后的综述

作为一款2.5D MMORPG游戏，《仙途》的游戏画面只算合格。巨人坚持了平民路线，消费低廉。幻兽系统、法宝系统、变身系统等游戏特色，玩法丰富，容易让人着迷。游戏的操作简单，容易上手，有许多细节的设计方便了玩家进行游戏。但这款游戏还处于测试阶段，仍有不足的地方，比如服务器经常出现卡机现象，延迟很大。游戏音乐整体相近，单一乏味。

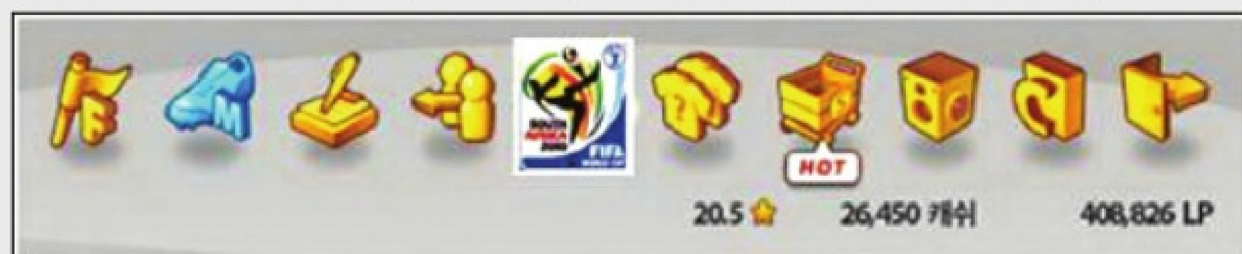
《仙途》尊崇道家修仙，顿悟，更为休闲轻松的消遣世界。提倡平和自然，和谐游戏，感受逍遥自我的从容心境。

按我们成熟玩家的理解，现在的中国游戏流行模仿，跟袭。似曾相识的游戏很多。不过我们要正视这样一个现实——任何一个游戏的系统策划组织，都有自己独到的新意和发明，不管你是借用或者变异，拼凑。

宠物的互动功能，新手的带人功能，独特的游戏农场和战争，以及流畅简洁的界面操作等等，这些都是《仙途》的特色与优点，给人耳目一新的感觉。

《FIFA Online 2》世界杯模式探班 玩家万众期待

EA公司旗下的《FIFA Online 2》无疑已经在球迷玩家中成为受褒奖最多的王者足球游戏，完美的线上对战功能、丰富多彩的任务模式和对足球运动精髓的认真刻画，使《FIFA Online 2》这款以“全民足球网游”为口号的大作在过去的一年成为了足球游戏玩家每天必“光顾”的娱乐项目。而2010年的到来，更多玩家对世界杯年EA会为玩家奉上什么样的《FIFA Online 2》倍感期待。从官方得到的讯息，目前该游戏的世界杯模式已经正式上线，这将是一款史无前例的足球网游“神作”。



《FIFA Online 2》世界杯模式

多种游戏模式

世界杯为题材的游戏当然要以世界杯的赛制作为背景才足够有真实感，从《FIFA Online 2》团队目前透露的状况来看，制作人员为了让玩家以各种自己喜爱的方式体验世界杯可谓煞费苦心。玩家可以在世界杯模式里选择现实中进入世界杯决赛圈32强的任意一支球队来体验完整的世界杯之旅，最重要的是赛制完全是和世界杯一模一样的，玩家不但可以完全按照真实分组预演世界杯盛会，也可以用虚拟的分组感受自己的世界杯。



《FIFA Online 2》世界杯版的界面



《FIFA Online 2》游戏中界面

对于中国球迷来说，世界杯决赛阶段的比赛，很少能见到五星红旗的影子。4年又4年的充当看客，只有2002年的日韩世界杯赛场，让我们体验了决赛阶段充满憧憬却又无奈的失败。但在《FIFA Online 2》中，中国队的世界杯梦想就能实现了。因为在世界杯模式中你可以选择除去32强之外其他的任何属于国际足联成员国的国家（包括中国队）来代替32强之一，来体验自己国家的世界杯之旅。选择中国队来圆世界杯夺冠之梦吧，现实中我们不知道还要等多久。

另外一种游戏方式是类似于随机选择对手的锦标赛模式，玩家可以直接选择一支球队与其他玩家组成16强直接开始南非世界杯淘汰赛，当然这个赛事中高手众多，游戏系统中还增加了高手比赛的文字直播室等等让游戏竞技气氛更加紧张更给玩家带来投入感的设置。并且考虑到以前巡回赛模式联机时间等待稍长的瑕疵，在系统联机的便利性方面也会大大加强。

游戏画面更新

《FIFA Online 2》目前国服版本画质在同类足球游戏中已经比较优秀，虽然引擎还借助的是《FIFA 07》的游戏引擎，但是也在原基础上进行了极大的优化和加强，游戏的平衡性和比赛操作的投入感都并不落伍，《FIFA Online 2》已经在画面的精美程度、游戏的真实性方面找到了较好的平衡点。当然为了最大程度的增加游戏的可玩性，目前《FIFA Online 2》的国服还加入了传奇球员等多种玩法，并且一直增加众多贴心的改进来方便各种类型的玩家。



《FIFA Online 2》更新引擎后的模拟画面

但随着玩家对游戏的画面要求越来越高，同时《FIFA 10》单机游戏在去年上市后以优异的游戏品质和画面席卷欧美市场，牢牢占据欧洲游戏市场第一位的宝座，越来越多的玩家期待《FIFA Online 2》的画面有所改变。令人振奋的是，《FIFA Online 2》也将要更换最新《FIFA 10》的游戏引擎，给用户带来最好的游戏画面。

从曼联当红小生鲁尼的截图来看，在更换《FIFA 10》游戏引擎之后游戏的画面会大幅度提升，尤其是人物的脸部建模已经几乎乱真，鲁尼的表情和脸部的细致程度让人赞叹，包括头发的稀疏、眼球颜色这些细小环节都在尽力还原球星的容貌。整体比赛时候的图像显示也还原了《FIFA 10》单机版游戏一样的水准：草坪的颜色和细节、球场与球员之间的比例、球员动作的逼真程度都看上去非常完美。

丰富奖励机制

《FIFA Online 2》世界杯模式的游戏奖励机制也让玩家非常关注。在世界杯模式大厅里，系统会体现出玩家的世界杯等级和经验等等数据。并且作为4年一度的赛会制大赛，世界杯模式的玩家最高等级是有限的，最高升到10级，这样会相对缩小玩家的“贫富差距”，让所有玩家都参与到这个足坛盛会中来。世界杯模式比赛的奖励物品还是会和玩家自身经理账户使用的球队息息相关，到时候也许会有更多意外的惊喜。

值得期待的大作

《FIFA Online 2》的世界杯模式无疑是一款完全描述和刻画世界杯大赛的独一无二作品，相信以EA游戏开发团队精益求精的态度，这款“4年一度”的大作不会让任何一位球迷失望。当然这只是窥探《FIFA Online 2》世界杯模式其中一小部分，还有更多的玩法和内容，需要等玩家们自己来一探究竟了。P

新绝代雙驕 ONLINE 古龍心愿

新游戏·新武侠·新江湖

《新绝代双骄OL——古龙心愿》

“江湖”一个让人身不由己的地方，一个让人争名夺利的地方，一代武侠大师古龙就曾以“人在江湖，身不由己”的警示名言诠释出了江湖的内在含义。他的一部《绝代双骄》将一段恩怨情仇写得峰回路转、荡气回肠。只可惜，这些都是听别人说的，我还没有机会真正去拜读这部著作，为了弥补这个遗憾，我只能到游戏中去体会了。

刚刚进入内测阶段的《新绝代双骄OL——古龙心愿》正好能让我这个向往“江湖”，向往成为一代大侠的小虾米去零距离接触“江湖”里的是非恩怨。



少侠现世　问今后谁主江湖

打开游戏图标后，一个绿色的登录界面呈现出来，清新、可爱，不减当年单机画风Q的程度。在创建了自己心仪的角色后，就迫不及待的进入了游戏。角色出生在一艘大型的龙船上，新手指导师分布在这艘船上，很容易就通过了所有的新手教学，进入了新手村——流星村。



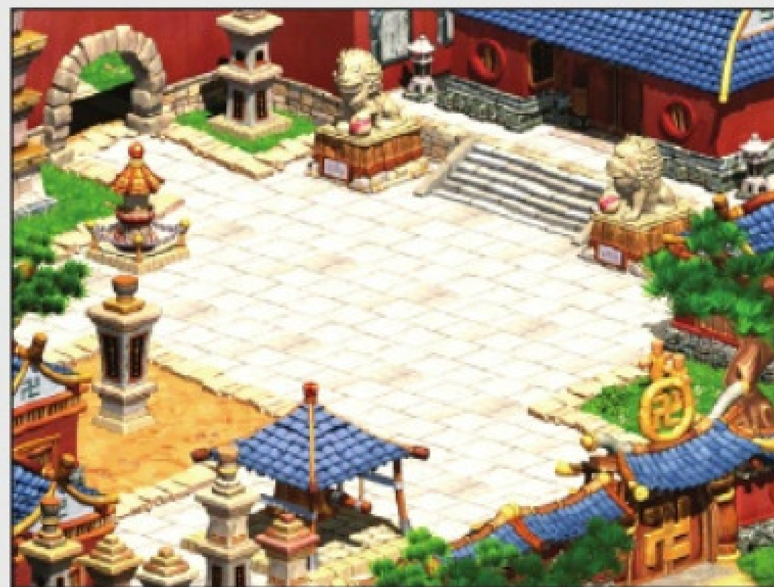


流星村是个很美丽的地方，因为能在山边看到流星的陨落，故此得名。在这里我遇到了江湖里最出名的帅哥——江枫和他的妻子花月奴，就在这么一个纯朴的地方，我渐渐忘却了“江湖险恶”这句至理名言，帮着故事中的人物完成他们交给我的任务，在各色新手礼包的帮助下，我顺利毕业了。

江湖三分　君欲拜何人门下

毕业之后挑选一个自己喜欢的门派至关重要，而“新绝OL”和其他游戏最大的区别之一就在于，在“新绝OL”中没有固定的职业，却有不同的门派可供选择。在新手毕业的时候，可以选择移花宫、恶人谷、天外天三个门派，根据角色的不同属性，还可以有多种变化。在达到一定等级后，角色还可以选择适合自己的副门派。





闯荡江湖一定要有一技傍身，在“新绝OL”里，不同角色都会学习到自己的门派技能。江湖能人辈出，只要你够勤奋，有多达上百种的拜师技能可学，天下武功任你修习，另外还可以自创武功，这样一来，在这个江湖中拥有属于自己的独门武功将不再是梦想。

忠奴义仆　伴英雄江湖驰骋

“新绝OL”除了拥有目前主流游戏都有的NPC寻路系统、任务寻路系统、家族系统等这些基本设置之外，英雄宠物也是这个游戏中的亮点之一。

小波是我游戏里的第一个宠物，它很安静的跟随着我，不管以后有更漂亮的花月奴娃娃还是打怪获得的宠物英雄，它都一直在我身边。出门的时候选择哪一个宠物跟随往往很伤脑筋，但是这一次我不会因为这个原因而头疼了。“新绝OL”打破了一人只能带一宠的局限性，在最多的情况下，可以携带5只宠物出门，那是绝对的拉风又实用哦。可以跟心仪的英雄或是NPC结婚，闻所未闻吧？在“新绝OL”一切皆有可能。

江湖不冷　只因有你携手而行

当游戏顺利进行过程中，我神奇的发现身边的其他朋友都在飞速的升级，而我却并不是那么迅速，在家族其他成员的提醒下，才明白这是因为自己没有充分地利用属性添加，很快就找到了修改属性的方法：在“新绝OL”中，新手阶段都可以进行一次免费的属性修改。对于我这样的小虾米来说，这样的设置还是非常贴心的。

有人的地方，就有江湖，有江湖的地方却也并非全是刀光剑影，在《新绝代双骄OL——古龙心愿》里，有家族朋友的笑闹声，有宠物坐骑的陪伴，游戏的间隙还能欣赏到经典的小说情节，这个江湖不太冷。P

2010年扛鼎巨作《成吉思汗2》7月重磅来袭

日前，荣获2009年国内“十大游戏开发商”和“十大游戏运营商”两大桂冠的麒麟游戏，凭借首款自主研发产品《成吉思汗》成功打造第一国战PK网游，俘获8500万玩家青睐，取得“年度最受欢迎网游”的骄人成绩后，宣布将于2010年7月正式推出扛鼎续作《成吉思汗2》。





据介绍，全新史诗级网游大片《成吉思汗2》是和《成吉思汗》同期立项的又一民族网游巅峰力作，由麒麟游戏CEO尚进先生领军旗下精英制作团队历时3年潜心研发，共耗资2亿元巨额投入，通过史诗剧情的继承与延展，大量高端新技术的引进与革新，致力于带给中国玩家最优质的游戏品质。

《成吉思汗2》被誉为中国网游自主研发力量的崭新纪元。一方面，超过1000万字的剧情脚本，搭配时尚华丽的美术画风，以“穿越华丽史诗战争，重划世界版图格局”为核心理念，再现了一代天骄成吉思汗的后裔历经兴衰与变迁，手执上帝之鞭，率领黄金军团征服世界，开创中国历史上最大疆域版图的壮丽史诗。



另一方面，《成吉思汗2》通过高端新技术的应用，打造出不同以往，带有强烈视觉冲击，却又不失清新、华丽的史诗战争。欧洲古老职业的加入，拥有神秘而强大的炫丽技能；全新场景地图开放，版图面积比前作整整扩大了4倍；众多PvP、PvE玩法设计，如全球最大的多人副本、攻城略地的领土战等，均属MMORPG网游首次独创。



十二职业　欧洲古老职业加入盟军

在征服西方的过程中，越来越多的奇能异士加入了征服世界的队伍，并肩作战。在《成吉思汗2》弘大的战斗中，十二大特色职业闪亮登场：突厥武士、江南剑侠、蒙古骑射手、中原火枪手、波斯先知、女真族萨满、地中海十字军、高原喇嘛、蒙古近卫军、斯拉夫隐修士、西夏刺客和西域圣火使。众多古老的职业重新演绎消逝的人类文明，组成最强大的国战军团，一举摧毁敌人的城池。

骑马打仗　全新史诗宠物闪亮登场

骑乘系统一直是《成吉思汗》中最绝特色的系统之一，众多靓丽强大的骑乘，飞天遁地种类繁多，玩法多变，在游戏中体验骑马打仗、征战行天下的感觉。在《成吉思汗2》的史诗宠物系统中，最让人期待的宠物系统也已闪亮登场。一方面，《成吉思汗》现有坐骑外形都进行了全面升级，为每一个宠物都设定了名称和称号；另一方面，添加了不少全新的史诗宠物，比如我们从未听说的凿焰岩龙、独角疾云等等。



据《成吉思汗2》主创团队介绍，巨额的研发费用，为各项新技术的引进与革新提供了最有力的支持。其中，仅4大高端技术的应用与调试就耗资数千万元。在画质方面，创新的景深成像技术，打造媲美高清电影的游戏画面；在3D渲染方面，光影扑捉支持下的夸克对撞技术，让PK对战升华至街机Combo的超爽连击感；在服务器稳定方面，中国首个服务器“云技术”的应用，可支持万人同屏作战；在账号保护方面，根据中国用户习惯量身研发了账号壳技术——让主流玩家在体验《成吉思汗2》时更爽快、更流畅、更享受。

麒麟游戏表示，《成吉思汗2》历经1000多个日夜的潜心研发，共投入2亿人民币的费用，始终秉承“技术立业，做中国人自己的精品网游”的理念，打造出新一代史诗网游巅峰巨献，诚邀广大玩家一同在今年暑期档进入游戏，享受最酣畅淋漓的爽快PK体验！

《中华英雄》深绿色网游概念探析

在巨人“绿色”概念销声匿迹半年后，搜狐畅游扛起颜色大旗，借《中华英雄》打出“深绿色”网游概念，在官方新闻中多次解释了“深绿色”的概念。

畅游认为“深绿色”就是比“绿色”更甚的玩家回馈。在传统的绿色网游中，各种极品装备和道具不再通过商城模式直接获得，但仍需玩家利用时间，从无尽的任务、副本中获得，同时还要面对系统设置的掉落几率，“刷”“挂”几乎成为了玩家必须要面对的生活。同时，在玩家交易过程中，又面临着较高的交易门槛和风险。

《中华英雄》30级成长箱送拉风坐骑狂暴巨鳄

深绿之体现

鉴于“绿色”有上述的先天不足，畅游综合玩家建议，推出了全新的“深绿色”网游新概念。从目前畅游的官方宣传来看，“深绿色”主要体现在以下方面：

1.道具直接送：各种装备、坐骑、神兽等网游极品道具，玩家可以通过NPC、新手成长箱、1988代金券等渠道免费获得。不需要辛苦做任务、刷怪，得到无门槛。

2.金钱直接送：为了帮助玩家更加酣畅淋漓地体验游戏，《中华英雄》将通过直接赠送新手大礼包，让玩家获得丰富的银币、龙元等游戏内金钱，真正财富成长一瞬间。

代金券奖励明细1-55级：全套装备、免死金牌

3.绑定不交易：玩家通过上述渠道获得的物品、道具，终身绑定不交易，与RMB玩家在同一起跑线出发，公正、公平。

4.使用无限期：玩家通过人民币购买的游戏道具将不再设置使用时间限制一经购买，终身拥有。

5.持续反馈：金钱、装备等道具随着玩家等级的提升一直送不停；召唤兽由外形和元神组成，拥有了强大的元神后，只需更换外形即可，从此以后无需费心练BB。

代金券奖励明细60-100级：专属神兽，大量银币

装备道具直接送，可以说保证了游戏零门槛，让玩家在新手阶段即可迅速畅享游戏带来的乐趣；赠送道具绑定不交易，则确保了游戏的公正公平；道具使用无限期，有效减少了玩家的金钱消耗。可以说上述的几个要点确实是“急玩家之所急”，颇有些“深绿色”的感觉。

颜色牌的背后深意

无论是早期的“绿色”还是搜狐畅游在《中华英雄》中倡导的“深绿色”，游戏厂商的颜色牌都是在中国网游人均高付费值遭遇瓶颈的背景下提出的解决之道，也是从玩家畅快体验游戏的角度出发的。

1级	• 500龙元	60级	• 24000龙元
10级	• 1000龙元	70级	• 36000龙元
20级	• 1500龙元	80级	• 48000龙元
30级	• 3000龙元	90级	• 60000龙元
40级	• 6000龙元	100级	• 100000龙元
50级	• 12000龙元	总计	• 292000龙元

系统送钱可达30万龙元

今年来中国网游强调的ARPU（每活跃付费账户每月平均营收）值增长放缓，此前很多公司为了提升短期业绩，一味增加道具收费的手段，急促性短期提升APRU值，而导致玩家满意度降低，游戏的乐趣流失。而颜色网游则是在推翻“高ARPU值”的运营思路——通过提高付费转化率的方式，降低单个玩家支出，提高付费玩家数量，以此让游戏寿命更加持久，成为良性循环。

道具使用无时间限制

网游厂商的颜色牌是否能够奏效，还需要一段时间的市场检验才能知晓。不过，从目前的情况看，以《中华英雄》为代表的“深绿色”网游肯定是玩家的福音——公平的游戏环境，轻松的装备道具获得，无时间限制的道具使用，都是一些不错的行销新举措。

《绿色征途》寻找非RMB玩家的乐土

当初玩《绿色征途》是因为这款游戏"绿色"的理念，正是这"绿色"吸引我和几个朋友投入到"绿色"大军中，享受着这款绿色游戏带给我们的健康、快乐、激情的游戏生活。转眼间两个月过去了，《绿色征途》让我们真正找到了一方乐土。

对于一款好游戏，我的观点是尽量不花钱、要好玩、要有人气，玩起来不能太累。也正是因为这个原因，我和朋友们才一直在《绿色征途》玩到现在，再加上不断推出的新玩法、新地图，也让我们对游戏充满了期待！



不花钱我很拽

很多人认为你不花钱是不可能的，不花钱你就一定很"垃圾"。这种观点在《绿色征途》的世界里是错误的，为了说明我不花钱，但是我很拽，笔者可以用自己的装备、自己PK的功勋值以及没有花钱开通第二仓库来验证自己的说法。



笔者账号排名不是很高，97级三星套小弓手号一个。但是咱官职是正七品尉卫，PK功勋上万。大家特别注意看我的仓库，只要充过15元钱就会开通第二道仓库，但是我没有。怎么样？没有最厉害的，只有不会玩的，我相信在《绿色征途》只要你会玩，不花钱照样能很拽！

能赚钱我很富

有朋友要问了吧，不花钱装备还是三星套，怎么回事啊？让我来告诉你吧，《绿色征途》这游戏打的宝贝是不绑定的，所以能赚钱。借此机会，我来说几个赚钱的方法大家就明白了。当然赚钱的方法有很多，我只是说几种基本的而已，不过赚的足够自己用了，做人不能太贪心嘛。



几种方法笔者用一串顺口溜来告诉大家，可千万谨记了哦。那就是：掉宝副本双开打，藏宝图里挖现金；机关魔殿遍地宝，效率刷怪材料多。掉宝副本可以根据自己的装备情况，双开打，这样掉落的完美装、石头、书籍都是你的；挖藏宝图也是必须的，每天5次挖个7~8锭银子，感觉特好；还有机关魔殿击败Boss后满地的石头、马铠让你赚得爽歪歪；效率高的刷怪队伍也能让你得到各种材料。



活动多我很爽

玩游戏的目的是什么呢？对啊，要激情，要开心，要有PK的乐趣，活动的热情。友谊、爱情；战争、抢Boss；胜利、失败……一切的一切在丰富的游戏活动中都能得到体验。

在《绿色征途》里最有魅力的就是那万人的战争、宏大的场面和朋友们在一起那种患难与共的豪情，最吸引人。刺探、国战、太庙搬砖、砸大臣、国运抢劫、家族争霸赛等等或是国家活动还是家族活动，都能让你体会到火爆的人气、激情的活动，相信我，我爽！大家一定也会觉得爽！

不断革新我做主

《绿色征途》还有一点最让人佩服，那就是能考虑玩家的建议，对游戏功能不断革新，这一点我最喜欢，等于咱们玩家就是游戏策划者，咱想怎么玩就怎么来提意见让他们怎么改！





这不，"体力值系统"已经开放测试。为了减轻我们每日的负担，特别是上班族们能够更加自由地安排游戏时间，每天可以恢复体力值，在接取任务时，使用体力值可获得额外的任务经验奖励。同时还有携带大量宝物的古战场Boss等待我们去挑战，相信以后会有更多我们喜欢的新东西不断推出，值得期待！



一款好的游戏，就应该以"我"为主，这样才能让我们玩得更轻松、更快乐、更有激情。《绿色征途》为我们非RMB玩家搭建了一片乐土，我在这里等待大家的加入，共享轻松、快乐、健康、激情的游戏生活！

暖风吹来摇钱树，帅哥美眉抢宝去

《梦想世界》“摇钱树”活动攻略

某明月镇白发仙人说：有人的地方就有江湖，有江湖的地方一定有人。有人的地方不一定有江湖，有江湖的地方那肯定会有人，有江湖的地方必定有宝藏（此时小KEY忍无可忍冲出，一脚踢在此唐姓仙人身上）！大家好，老头啰嗦是有一点，但有句话说得还是很对的，有江湖的地方必定会有宝藏，在《梦想世界》这块江湖大陆上，宝藏必定是不会少的（大笑2分钟，双眼发直仿佛看到了那漫天飞舞如雪花般的宝物），今天就让小KEY带大家玩转风靡《梦想世界》的活动——摇钱树，一起去拔摇钱树的胡子抢夺宝物吧！



代表月亮消灭你们，囧

夺宝须知

每周一中午1：00~2：00 ，下午19：00~20：00，两个时段开启摇钱树活动。梦想大陆的每位30级以上的勇士们可组成5人队伍，前往太息林地，天水平原以及各国野外打败摇钱树。

夺宝第一步



好多摇钱树，赶快来抢宝

摇钱树5人活动，需要队伍里每位玩家都有较强的输出能力，因此大家最好组等级相近的玩家，战士和法师优先，在阵法选择上，建议大家开天阵或者风阵。因为活动中需要各玩家指挥自己所要攻击的目标，所以小KEY建议，大家都提前准备好一个容易分辨的指挥词。

夺宝第二步

组好队伍开好阵法，直接等待活动开始进入战斗界面，只有带着大耳环的摇钱树一个目标，第一回合全体防御。

下面几个回合摇钱树会召唤出几种怪物，说出各自有趣的对白。明白各种怪物的作用和性质，就很容易对付它们了。

宝贝兔：获得宝物的几率增加。

玉壳龟：获得宝石的几率增加。

金钱鼠：战斗结束获得金钱奖励增加。

沙包龟：杀掉以后的获得经验奖励会大幅增加。

守护猪：杀掉以后所获得金钱将会减少。



摇钱树爷爷说，做人不能太贪心

炸弹草：一碰即炸，活动中避免攻击到炸弹草。

止血草：作用是恢复本方气血，多在不慎打到炸弹草的时候攻击他以恢复气血。

夺宝点睛

在明白了各个怪物的特点和作用以后，做到心里有底，拿武器的手便稳了许多，拿出咱们特有的指挥词来标记自己要解决的目标，避免两位队友同时攻击同一个目标。摇钱树看似简单，但是要想杀得好、杀得多就不那么容易啦，摇钱树每次召唤出来的怪物都不相同，要想得到更多更好的宝物就应该合理的分配队伍火力，做到更高效。

以2战士2法师1术士的常规队伍为例来说明一下，战士自己可以杀掉的怪物是沙包龟和宝贝兔，所以战士可以选择单独攻击这两种怪物，宝宝就可以帮助法师或者术士杀其他的。玉壳龟血量较多，战士法师杀的时候要选择和宝宝一起攻击目标才可以杀死。术士攻击较低，人和宝宝可以单杀的只有沙包蛙，所以，在选择怪物的时候，战士尽量先挑选玉壳龟和金钱鼠，法师可以选择金钱鼠和宝贝兔，术士来选择沙包蛙，可以做到每人杀掉一只，这样每回合可以清掉5只怪物。

《梦想世界》对队伍配合的要求是非常高的，同样都是参加摇钱树，但是配合好的队伍拿到的奖励可以是其他队伍的好几倍呢！通过默契的团队配合，一回合清掉7只怪物的感觉是非常爽的，而且奖励也很可观。另外还需要注意的是，杀怪时不要让有追击技能的宝宝出战，以免打到炸弹草。

一番刀光剑影，本方所有操作完毕以后，剩余的怪物将会逃跑，摇钱树会继续召唤新的怪物出来，当老树召唤了最后一批怪物后，倒在了地上，此轮结束，便可以获得奖励啦，每周的活动可以杀掉5棵摇钱树。

活动奖励是很丰厚的：经验、金钱、宝石、宝物，还有坐骑经验可以拿。摇钱树活动产出的宝物包括：各种65级宝宝饰品，各种1级、2级宝石，低级幻化石，祝福之果，还有宝贵的兽魂之精哦！其他的奖励还有诸如藏宝图、各种精矿等。

各位看官，看完本攻略的你是否已经眼中放光，牙齿外翻了呢？带上武器，拉上朋友，行动起来吧，暖风吹来摇钱树，帅哥美眉咱们一起去抢宝！P

抗战 英雄传 ONLINE kz.zqgame.com
国内第一款军事作战网游

军人集结号《抗战OL》真实军人风采秀

《抗战OL》简介

《抗战英雄传》是中国第一款以8年抗战为题材的军事红色网游，游戏融合RPG、冒险、策略等多种元素于一体，让玩家品位原汁原味抗战历史，自由挥洒爱国豪情。



游戏内外的医卫兵

遨游战火连天岁月，血战日寇痛快淋漓。《抗战OL》游戏融汇了众多真实的历史事件，宏大的战争任务副本，相辅相承的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、万人跨服军演、个性的经济系统等诸多亮点，勒出了一部可歌可泣抗击日寇的战争史诗。

导读

在《抗战OL》里活跃着一群真实的军人玩家，让我们来一睹他们的风采！



曾参加抗震救灾的玩家

军营里的热血生涯，锻炼出一个个英勇的子弟兵。在红色民族网游《抗战OL》广阔的军营里，也有这么一群最可爱的人。他们有曾经参加过98年抗洪的战士，也有参加过汶川抗震救灾的军人。如今，他们在《抗战OL》这款红色历史题材网游中，重新寻找军营里的那份感动。

穿过越战的战火，奔向战争的前线；98年抗洪抢险，众志成城，迎战百年不遇的长江特大洪水；参与抗震救灾，千军万马向汶川开进……国难当头，勇于抗战，这就是中华民族的抗战精神。当这群勇敢的战士们进入网游《抗战OL》中时，又将发生什么样的传奇故事呢？

2010年红色民族网游《抗战OL》新资料片“集结号”已经上线，根据地星火燎原，部队战再掀起狂澜，全新玩法“根据地建设”“攻守战”极为吸引玩家眼球。恢弘震撼力十足的战斗，热血豪迈的场面，王牌军团将脱颖而出，上演一场王者归来的战场传奇！

军人集结号，热血在召唤

据一份官方调查显示，《抗战OL》中有31%的是军人，73%的玩家是军事爱好者。《抗战OL》充满热血和爱国精神的红色历史题材，吸引了无数爱国玩家。有玩家坦言抗战的题材是所有游戏中最独特的题材，为了牢记那段抗击侵略的历史，做为一个中国人应该玩下这游戏。



军人玩家防空演练图

“抗战最吸引我的地方莫过于可以在历史的天空下自由驰骋，体验许多我们先辈祖辈们所经历的热血战役。”一位退伍军人再生勇士说道。

勇者的游戏，军人风采秀

当日寇来袭的时候，有人落荒而逃南下避难，也有人奋起抵抗拿起大刀，抗战也是一种勇气的体现。当辞别久违的战场后，在游戏中的战场，军人玩家们找回了曾经战场上热血豪迈的感觉。《抗战OL》贴近战争气息的部队系统，由班排连营团层层升级，使军人们备感亲切。

在部队里，军人们又结识了许多生死相交的战友，来看看他们在游戏里和游戏外的不同形象吧！虚拟和现实都是军人，挺威武的吧？

新版集结号，战友在身边

在《抗战OL》新资料“集结号”即将上线时，军人玩家们提出了许多宝贵的意见，在收集了军人玩家的意见后，一个全新的更加贴近真实部队的新系统即将面世。同时，一支完全由军人玩家组建成的铁血之师、雄壮之师也将在抗战部队中亮相。

当两支铁血军团相遇，唯有勇者能够最终胜利。百支铁军的强力挑战，唯有优秀的指挥官才能指挥若定，运筹帷幄。展现你的团长魅力风采，使出你的文韬武略奇谋妙计。指定日期举行的“根据攻守战”更为广大战士提供了自由表演的舞台。根据地司令部附近的“旗帜争夺战”“Boss击杀战”，多种不用形式的红蓝阵营演习更将游戏推向了高潮，全面磨练战士们的战斗技巧。

经过血与火演习及实战锤炼的英雄战士，将雄纠纠气昂昂杀奔抗日战场，战斗力大为提高，将日寇杀得片甲不留！

最可爱的人民子弟兵退伍后重新拿起长枪，保家卫国，在虚拟战场《抗战OL》中上演和鬼子的对决。《抗战OL》全新的资料片“集结号”爆发出绚丽的战斗火花，最精彩的时候已经到来！P

蓝色网游《远征OL》评测

2009年初，有个好友拉着我来玩这款游戏，不知不觉已经玩到2010年了，光阴似箭啊！盼星星盼月亮，终于等到了内测，作为忠实粉丝的我以及一帮老玩家怎么能错过呢？4月1日的锋芒内测版本对比去年的压测版本，总的来说是优化提高了不少。在目前众多的2D网游之中，《远征OL》可以说是非常不错的，有着自己的独特之处。

超轻型客户端



满屏都是人啊

玩过的游戏少说也有二、三十款了，客户端大小动辄就上GB，对机器的要求更是高得离谱。咱们是大众化群体，最好是老爷机也能跑得动的游戏。《远征OL》一直推崇超轻型客户端，大小绝对不会超过500MB，这次内测客户端仅仅只有472MB，对于玩家来说当然是求之不得的好消息。此外，《远征OL》对机器的要求是属于大众化水平的，"老爷机也酣畅"这句广告打得还是比较老实的。

职业介绍

游戏中开放了四大职业：剑仙、武圣、幽冥和天师，前2者为物理性攻击，其中剑仙有医生的技能，武圣则是倾向于强力战士，并拥有强力拉仇恨的技能。后2者为法术系远程，幽冥有召唤宠物和亡魂的技能，天师则有Buff的技能。（玩过《远征OL》的人都知道，别丢鸡蛋，新人撒花吧~）

三魂系统

三魂系统，包含天、地、命三个魂。刚进入游戏时默认为命魂，当玩家命魂升到60级别以后就可以激活地魂，而命魂或者地魂中的任意一魂修炼到100级以后，就可以激活天魂。发展到后期，每个魂都可以学习不一样的技能体系，从而有不同的发展方向。而且玩家可以随时随地在不同魂之间进行切换，随时体验同一角色不同职业的特点。



拉风坐骑大合影

世界文明系统

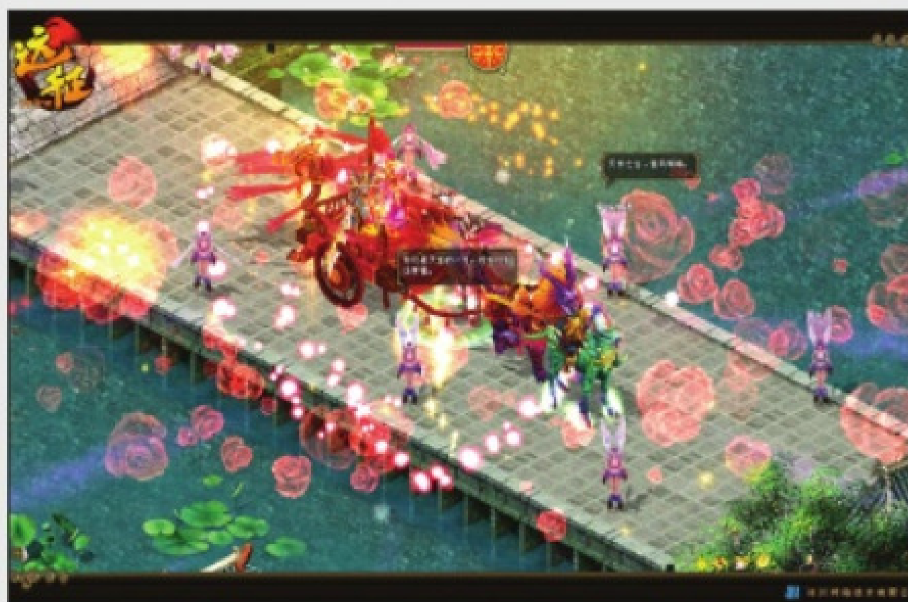
世界文明系统可以说是《远征OL》其中一个非常创新的做法，如今社会每一处都讲究和谐，那么游戏内要讲究文明啦，简单的说世界文明系统就是《远征OL》内维持新老玩家之间的平衡性而专门打造的，一个游戏的平衡性应该是玩家最看重的一点。

国战系统

《远征OL》主打PK特色，国战系统可以说是其中的精华部分。游戏内存在三个国家：幽州、雷州、云州，三国鏖战无疑是游戏内最受人推崇的PK玩法之一。国战由国王发起，当一个国家对另一个国家发起挑战之后，次日晚上就会在落日城展开激烈的攻城战。虽然国战表面看起来是两个国家的大混战，但是要想夺得胜利也是要讲求策略的。战斗过程还有一些小任务，空降一些战斗载具……体验起来是相当振奋人心的！

游戏玩法

玩过这个游戏的人都知道，《远征OL》里面的玩法和活动是相当的多，多？是不是会让人觉得繁琐呢？一开始大家都会有这样的疑问，不过真正体验之后，就知道游戏里的玩法和活动是各具特色的。七大动态副本、日常玩法、每日玩法、周末活动、家族帮会玩法……智力答题、家族煮酒、帮会种树、乱武大会、雪战欢乐谷、押镖、国王争霸……不同口味的玩家基本都能找到自己喜爱的玩法类型！



浪漫婚礼巡游

交互系统

如果一个游戏缺乏人与人之间的互动，可以说这个游戏基本没戏了。《远征OL》基本是缩小型的模拟社会，交友、结婚、师徒、家族、帮会、国家等等接近现实生活的交互群，让玩家在游戏内也不寂寞，感受别样的游戏生活。在这里稍微打打广告，《远征OL》的结婚系统华丽丽的，玩游戏讨个老婆也是非常赚的呢！

锋芒内测的最新报道

经历4月1日锋芒内测，《远征OL》获得了不少好反响，新服连连开放，现在内测服务器包含6个新区，4个电信服务器、2个网通服务器，此外还有一个双线区。游戏内基本都是白领、学生，貌似MM也挺多的呢！据说5月15日还要开新区，一定要凑凑热闹！

总结

现阶段的《远征OL》在2D网游中是脱颖而出的，操作方面简单，游戏画面比较精致，玩法内容也是相对丰富的。不足之处就是游戏界面美感上还要多做改进，游戏创意特色上还要进一步加强，做出自己的游戏风格和特色！P

《神鬼传奇》国际跨服逃兵印象


魔炎之轮——王者象征

“这则故事来自驻扎在上古遗迹战场维京海部队的一名逃兵，遗憾的是他不愿报上自己的姓名。”《神鬼传奇》墨丘利菲在故事的开头这样写着。

敌人的攻击越来越猛烈了，他们浩浩荡荡地已将第二个资源点攻陷，并且很快派人试图霸占我们的魔法之泉。维京海盟军部队可供调遣的士兵越来越少，值得庆幸的是，上古遗迹使者亦派来了最勇敢的冒险者作为增援。三天三夜的拉锯战，这场战役已从最初力量的对决转变为对双方将士毅力的考验。但无论如何，即使那些神明所眷顾的医者能重新给予阵亡人员强健的体魄并恢复他们的战斗力，却没有办法消除一次次伤痛带给灵魂的疲倦。

至少我现在只想躺在自己的床上，即使来自鲜嫩羊排和圣魔水的诱惑有可能不会那么容易让我睡得安稳，但无论如何，我已经受够了。我不能再继续举起我的武器抵挡敌人，甚至放过了一个丧失了战斗力的牧师。我受够了。

虽然那件事情让我十分费解，但我还是忍不住要钦佩无数次冲向最前线，将自己暴露在敌人疯狂进攻面前的两个家伙。至于让我费解的那件事情嘛…管他呢！如果我能义无反顾地爱上亚特兰蒂斯的美酒，那么为什么跨服不可以相恋呢？

但我想不通这对疯狂的家伙眼中为何会没有一丝疲惫。相信我，以众神的名义我保证自己真的有仔细想过。首先我假设那些来势汹汹的敌人士兵是一盘盘鲜嫩的羊排或者是芳香的美酒，正等待着我去饱餐个痛快…可是那个数量太惊人了，我想毫无疑问我会被撑死。


不容错过的华丽时装

以半神的名义起誓，这是有生以来我第一次对食物以外的东西产生了浓厚的兴趣，我十分想知道是什么样的力量支撑着这对笨蛋不至疲倦。


盛世烟花——普天同庆

如果我的堂兄听到这样的事情，一定会用接下来的二十年，甚至更久的时间来嘲笑我的行为。但在我感到后悔之前，我麻木的身体已经不自觉地移动到他们身边了。

“我的心似利箭，笔直地飞向你的身旁，距离挡不住我的灵魂。”在狙杀了一名试图偷袭来自魔神坛服务器女法师的刺客之后，那个维京海骑士用带着嘶哑口音的亚特兰蒂斯普通话向女法师得意的邀功。


圣衣天使——神之降临

“那么听命于我的元素力量将为你清除飞行中的种种障碍，保证你可以安全地来到我的身旁！”法师甜美地笑着回答，同时施展了一个冰雹术，打断了一名对方战士对骑士发起的冲锋。


傲慢的伯爵夫人

“我们来看看这份荣誉将属于谁噢！”法师宣称着，将目标转向那可怜的战士施展起一个强力的攻击性法术，骑士也不甘示弱地丢出了强力的真理之锤。目标死亡，两人相视一笑。眼光中充满了对彼此的爱恋。


风流倜傥的贵公子

“众神在上，我真的是身处战场吗？！”如果不是亲眼见到，亲耳听到，我想自己这辈子都不敢想象爱情原来会有这样强大的力量，强大到扭曲一切的那种，因为在他们眼中，除了彼此便再无一物！什么仇敌，什么荣耀……“让一切见鬼去吧！”就在此刻，我做出了一个让自己再无法面对亚特兰蒂斯众神的决定，那就是离开这里，离开这个为了别人的利益而奉献自己宝贵时间的地方。

“美餐与大床！”我高声呼喊着，丢掉了手中的战斧。“让战争见鬼去吧！我要躺在自己的大床上享用最爽口的佳酿！”我的大嗓门显然吓到了这对情侣，他们错愕地看着近乎疯狂的我。

“谢谢你们！是你们让我明白了什么才是我想要的！”在表达了自己的谢意之后，我一边脱着沉重的盔甲，一边步履轻盈地向着出口的方向冲去。“美餐与大床，谁人不愿享。”不知不觉地，我哼起了表兄每次喝醉时都会反复唱的老调子。

“战争会带来伤痛与离别，但爱能抚平一切。”在故事的末尾，墨丘利菲想起了老师多年来难得一见的微笑与评价。当然那逃兵也得到了远远超过他所能想象的财富，不只是金钱。

动漫游戏行业需求暴涨 中国市场受全球瞩目

国产动画喜羊羊的热映，3D电影的轮番上阵，将本已热闹非凡的动漫、游戏行业再次推上“风口浪尖”，其衍生品市场如火如荼：电影、舞台剧、图书、帽子、书包、挂饰、玩偶、书籍、靠垫、茶杯、文具、钥匙扣等不一而足……一时间上海经济又拉高了好几个百分点。

然而，这样的“神话”在若干年前，却真的只能作为神话存在。当时，国内创新创意产业萎靡不振，更别说以此带动周边产业的发展。



而在邻国日本，其动漫、游戏产业的成熟、流水化、规模化则早已令人拍案叫绝。动漫产业为日本经济的支柱产业之一，它已经辐射出口、旅游等行业，并持续地对周边产业进行刺激，从而达到整体推动日本经济腾飞的最终目的。

反观中国原创动漫、游戏市场之不景气则令人捶胸顿足，原创性、市场认可度及盈利能力都处于濒危边缘。直至近来，政府搭台，民间大力出资才迎来产业的真正复苏。尤其，喜羊羊等原创动画又激活了动画领域的活力，3D影片风靡全球。

日前据调查，随着高科技的运用，动漫、游戏产业给人们带来更加丰富多彩的互动娱乐体验，逐渐成为人们生活中不可分割的重要组成，被誉为永不过时的朝阳产业。随着框架的日趋完善，市场竞争愈发趋于内向，项目成败更多依赖于企业核心内质竞争力的强弱。动漫游戏行业缺人的呼声从未间断，尤其在近期，产业框架逐步定型，新生企业抢滩市场，国家扶持民族游戏产业、鼓励企业由外包型向研发型转变，企业提高核心内质竞争力共识的达成，导致对人才的需求数量进一步扩展，更在需求质量上提出了细分、专业化的要求。动漫游戏人才不再是一个单一的职业，如今已经形成了一个完整产业链，从而催生了一批与之有关的职业，如在游戏研发方面，包括游戏策划、美工、测试人员、程序员等，在游戏宣传和运行维护中包括市场工作人员、技术维护人员、客户服务人员、网络管理员和网站维护人员等。

产业的发展撬动人才的需求，人才的紧缺又导致相关职位的高薪。在一大型招聘会上，记者发现，动漫游戏人才因为专业技术强，明显供不应求，用人单位不惜开出年薪30万的条件重金抢聘。而且40多家招聘单位平均每家都能提供10~20个岗位，一半以上企业都有动漫人才缺口，如3D建模、3D动画等。据招聘企业反映，长三角的动漫游戏企业较多，发展也很快，而人才缺口仍然较大，有经验且兼通艺术与技术的复合型人才还太少，所以，对于有能力的人才他们会不惜重金“抢夺”到手。







就读汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区的小李（化名）对此就深有体会：“当初高考失利，父母让我继续复读，但自己深知已无潜力可挖，多读一年就等于变相多浪费一年光阴。在和父母商量后，我最终选择游戏培训，走上了钟爱多年的游戏制作之路。由于行业人才极端匮乏，尚未毕业就提前被用人企业相中。目前，在公司担任游戏程序开发职位，试用期工资3500元/月，心里真是乐开了花！”

据悉，汇众教育的培养方式是根据企业的需求制定专业的人才培养计划，并向相关企业直接进行人才输出。与传统教育不同，教学过程中更加注重的是学员的动手能力、职业素质和技能的培养，也就是说更加关注的是学员的就业能力及社会的适应能力。

作为上海直营校区之一的上海徐汇(动漫游戏)校区长期致力于动漫、游戏人才的开发与培养。零起点学习：教学零起点，使无相关基础的学生快速掌握相关技能；零距离实训：与企业零距离，学校与多家企业合作，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中，合格毕业学员可直接推荐至合作企业工作。

为缓解市场压力，特向社会招募人才。其招募名额依据市场需求职位数量定制，学员入学即签《推荐就业协议》，就业网络覆盖沪上及周边主要省区。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介

2004年6月，汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院、动漫学院双项目的中心之一，并多次获集团总部颁发的 “十佳校区” “殊荣。学院以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才。



头牌新闻

中国电子竞技超级联赛揭幕仪式在京召开

■本刊记者 八神经

2010年4月28日由国家体育总局体育信息中心与亚博互动传媒控股有限公司共同召开的“电子竞技运动合作新闻发布暨中国电子竞技超级联赛揭幕仪式”在钓鱼台国宾馆八方苑举行，国家体育总局办公厅、群体司、竞体司、外联司、机关服务中心、中国体育报业总社等部门有关领导，上海世博会事务协调局、中央电视台、EA中国、台湾技嘉科技、丹麦赛睿等企业及媒体代表应邀出席。

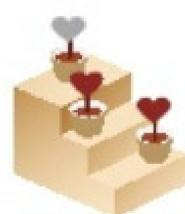


国家体育总局体育信息中心赵黎主任发言

会上国家体育总局体育信息中心赵黎主任致辞，表示欢迎多年来致力于支持我国体育事业发展的亚博公司加入到中国电子竞技运动事业中来，并宣布亚博公司作为2010年中国电子竞技超级联赛、全国电子竞技公开赛、中国电子竞技运动网、国家队培训以及电子竞技运动相关的商业运营主体。

亚博科技控股有限公司主席兼行政总裁孙豪先生代表亚博互动传媒控股有限公司致辞。孙豪先生表示，亚博公司一直致力于助推中国公益事业和体育事业的发展，电子竞技运动是新时代的体育项目，是青少年热衷参与的运动，亚博公司将以丰富的体育产业营销经验、广泛的社会资源和高度的社会责任感投入到中国电子竞技运动事业中。

最后，杨英副主任宣布中国电子竞技运动网站（www.e-sports.org.cn）将于近期正式上线。揭幕仪式结束当天，中央电视台5套第一时间在18时的体育新闻中对揭幕仪式进行了新闻报道，并对中国电子竞技超级联赛会徽的含义进行了详细阐述，这在近年来尚属首次。P



晶合热点

新浪举办首届游戏职场女性达人评选活动

首届“新浪游戏‘Lady Show’游戏职场女性达人评选活动”已于近日开启。据悉，此次以展示游戏行业女性从业者风采的活动仅开始10余天，参加公司便超过150家，包括盛大游戏、巨人网络、完美时空等多家上市公司及乐奇旺等港澳合游戏公司。本次比赛分为4个阶段，获胜选手将通过接受采访、网络投票、海选后最终获得新浪游戏颁发的奖项。“新浪游戏Lady Show”的官方活动网址是：http://games.sina.com.cn/ladyshow/。

《求生之路2》引入多种新游戏模式

在承诺为《求生之路2》引入多种新玩法后，Valve做出了多种尝试，先后推出了“写实对抗（Realism Versus，被障碍物挡住视线的玩家将彼此看不到普通游戏模式下标识彼此轮廓的光圈）”“链锯杀人狂（Chainsaw Massacre，在协力闯关过程中，玩家唯一的武器只有一合无限燃料的链锯）”模式，并获得了广泛好评，近日，Valve又公布了新的游戏模式“流血不止（Bleed Out），在该模式下，玩家只拥有处于不断流失状态的临时生命值，而且无法通过急救包道具恢复生命，只能通过服用止痛药和注射肾上腺素“续命”，这一设置令游戏的危机氛围更加突出。



《正当防卫2》公布夏季DLC内容



以出色的沙盘设计和火爆的枪战内容受到广泛好评的《正当防卫2》于近日公布了一批夏季DLC的内容：包括新的飞行器、地面载具和功能更加夸张的枪械，在官方公布的预告片中，我们可以看到F33战机、体积庞大的战车、还有安装了推进装置，可以实现在高速滑翔中作战的降落伞，此外还有四联装火箭筒和一杆可以把敌方士兵轰至飞起，甚至可以掀翻车辆的空气炮。

《失落星球2》遭普遍恶评

首先登陆Xbox 360和PS3平台的《失落星球2》在国外游戏媒体上遭到了一致的恶评，在满分为10分的情况下，绝大多数媒体对该游戏的评分均保持在5~6分水平，对该游戏的评价基本可以概括为“看上去还凑合，听起来还不错，但是作为一款游戏，玩的成分实在是过于糟糕了——尤其是单人游戏部分。《失落星球2》试图弥补前作中的



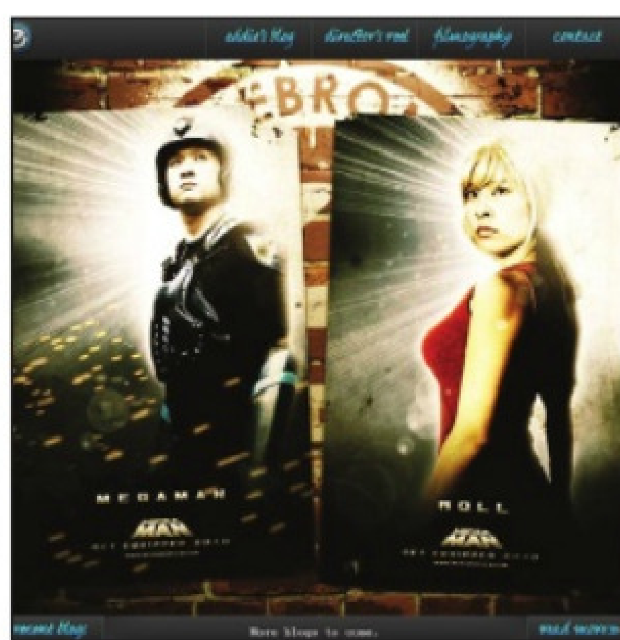
一些不足，但结果不但没有解决之前的问题，反而造成了更多、更严重的问题，而这一系列问题最终毁掉了这个本可以凭借宏大的场景与激烈的战斗获得成功的游戏。就目前的情况看来，如果玩家能够忍受一些糟糕的设计，还可以从联机模式中获得一些乐趣。不知CAPCOM是否会根据媒体和玩家的反馈在该游戏的PC版中作出一些必要的修改，但根据该游戏令人失望的表现来看，尚未公布发售日期的PC版不太值得玩家期待。

日本KOEI TECMO集团向中国青海省地震灾区捐款

2010年04月14日07时49分，青海省玉树藏族自治州玉树县发生7.1级地震，震源地区遭遇重大损失。5月7日，日本KOEI TECMO集团在官网发表了向中国青海省地震灾区捐款的公告，宣布集团共募集了231万余日元，并通过日本红十字会对灾区进行了捐赠。据悉，在2008年5月12日汶川大地震后，KOEI TECMO集团也募集了526万余日元对灾区进行了捐赠。



《洛克人》系列同人电影“Mega Man”正式公开

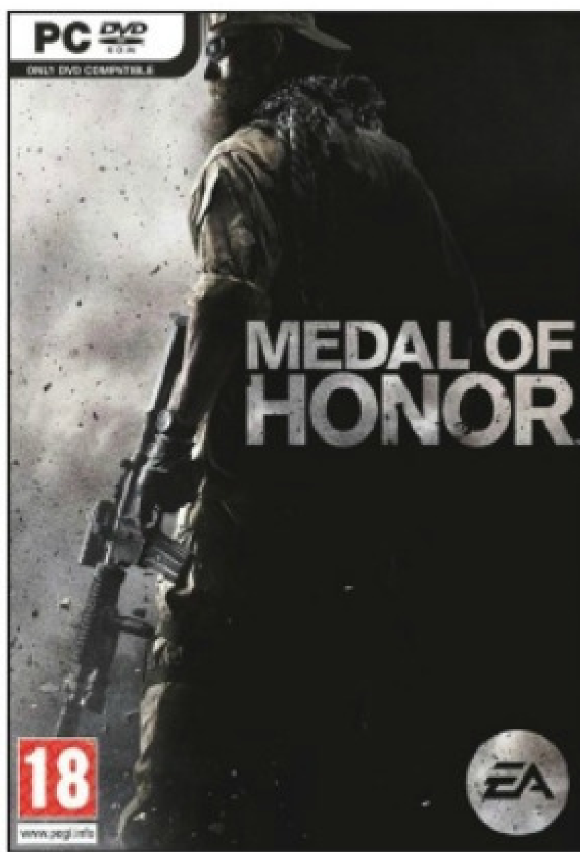


经过两年时间的筹备，导演Eddie Lebron终于将一部“纯粹出于个人爱好”进行拍摄的《洛克人》同人电影拍摄完成，影片时长93分钟，剧本的撰写者同时也是导演本人，影片故事讲述了在20XX年，诺贝尔奖得主、机器人专家Thomas Light博士制造了被称为“Robot Master”系列的6个革命性的机器人为人类服务，同时以创造自己儿女的目的制造了两个与人类的造型和行为模式都非常接近的机器人Rock（男）和Roll（女），博士的同僚Albert Wily因妒忌Thomas的成就而盗取了6台机器人，并试图以此控制世界。为了阻止反派的野心，Rock志愿升级了战斗装备成为了“Megaman”，并与邪恶势力展开了殊死搏斗。该影片的完整版公开于ScrewAttack.com，完全不以盈利为目的，在满分11分的情况下，在600多位观众的评分中，得到了10.4的高分，获得了广泛好评。



晶合新作

EA公布《荣誉勋章》新作上市时间



EA于近日公布《荣誉勋章》新作的上市时间：该游戏将于2010年10月12日登陆北美地区，15日登陆欧洲地区，此前Activision曾公布《使命召唤》系列新作《使命召唤——黑色行动》的发售日为11月9日，可以预见，互为敌手的EA与Activision在如此接近的档期推出的这两款题材相近的招牌作品将展开激烈的市场竞争。据悉，《荣誉勋章》的新作离不再以该系列一直以来的二战题材为卖点，而是将游戏主题定位于阿富汗反恐战争，《使命召唤》的新作也抛开了前两作广受青睐的“现代战争”题材，回到了越战和冷战时期。

育碧宣布《鹰击长空2》将于2010年秋季上市

育碧于近日在官方网站上宣布《鹰击长空》的续作《鹰击长空2》已在开发过程之中，并将于2010年秋季登陆PS3、Xbox 360和Wii平台，预售价49.99美元，该游戏的PC版尚未公布。“凭借全球销量突破一百万份的佳绩，《鹰击长空》成为育碧旗下又一个大获成功的游戏品牌”，育碧创意总监Bogdan Bridinel表示，“《鹰击长空2》的灵感源自汤姆·克兰西的小说，可以让Fans再次感受到由《鹰击长空》这一品牌一手营造出的紧张激烈的壮观空战场面。”



晶合快评

单机游戏的加密双刃剑

■晶合实验室 北四环寻事员

一直以来，苦于无力对抗盗版的单机游戏企业始终都处在一种左右突围，却又不时面对尴尬的境地，即便大如EA、育碧等一线国际厂商，小如一些国内单机游戏代理企业，也频频表示，PC盗版光盘及网络下载的游戏产品，均数倍甚至数十倍于其正版产品的销量，损失不可谓不惨重。其实这样的新闻对于习惯了“免费”玩单机游戏的玩家来说，早有些见怪不怪了。十几年来，PC单机游戏被新模式的网络游戏迅速超越，其间，有效防范盗版，避免了利益的流失恐怕也是最重要的原因之一。盗版与拿来主义，对于单机游戏的玩家来说，早就是“心照不宣”的“潜规则”了，之所以再次引起关注，掀起波澜，恐怕与最近闹的沸沸扬扬的“单机游戏的网络加密方式”不无关系。

近日，以育碧为代表的单机游戏厂商终于将单机游戏的加密技术又向前推进了一步——在其新推出的游戏《刺客信条2》《工人物语7》和《猎杀潜航5》中使用了一种全新的DRM反盗版系统。这种通过网络认证合法用户，要求用户在游戏过程中实时在线的系统，确实把单机游戏的加密方式进行了颠覆性的革新，说的直白点，就是用户虽然玩的是单机游戏，但游戏过程中，不时要与育碧的服务器端进行数据交换，以验证用户的合法性，验证的机制已经与网络游戏的某些方式十分相像，难怪其产品推出后，某些媒体甚至用了“后单机时代”来形容这些被网络加密方式保护了的单机游戏。

可以说，在这一方式推出的初期，效果确实颇佳，以前期望与国外正版用户“零时差”享受游戏的盗版群体一时间哑然了，厂商自然也乐得见到如此的结果，无疑又在对盗版说不的同时大大增强了后续研发的信心。不过随着时间的推移，问题也接踵而至，先是部分正版玩家受制于网络服务器问题，出现频繁的卡顿现象，后来干脆直接宕机，惹得四方的正版用户纷纷骂起了娘，甚至自发组成了请愿网站No to Ubisoft DRM，以消费者的名义对加密的方式进行抗议。与此同时，盗版破解组织通过模拟服务器提供的各类破解补丁也应运而生。

事情闹到如此的地步，在笔者看来，已经是“双输”的局面，正版用户认为在游戏的过程中，厂商无形之中设置的壁垒所带来的麻烦甚至超过了盗版用户；而厂商在研发游戏本身之外，还要投入大量资金用于加密技术，增加了成本不说，反倒没有收到预期的效果，“赔了夫人又折兵”。如果站在各自的角度思考一下，倒也觉得双方各有委屈，消费者买了正版游戏，就理所当然对不便的服务有指责的权利，而且在加密方式变革后，这种差异化太大的游戏体验让他们很不爽，这就好比你是“上帝”，到一个大的商场购物，明明有电梯，可商场的工作人员告诉你说，欢迎您来购物，但电梯不能用，因为最近很多小偷强盗都拥挤来坐电梯，太危险了，所以也得委屈您爬楼梯上来一个道理。一棒子下去，善与恶一同被打死。而开发商也是心有苦衷，百口莫辩，面对着大笔因盗版而流失的利润，如此加密，也颇有一些不得已而为之的味道，投入产出的良性循环如果在某一个环节被长期破坏，只会导致这个产业的加速灭亡，远如国外不提，近观国内的单机游戏产业，还有谁愿意在这个被盗版侵蚀的几乎萎缩到了极致的行业继续投入？

当然，加密与解密从来都是一对“矛与盾”的关系，对技术稍有些了解的人也都明白，解密或许只是一个时间的问题以及完美与否的问题，理论上，解不了的密，可能性几乎不存在。而这种在游戏程序之外加上的壳，除了增加技术成本之外，也会为程序执行过程中的稳定性带来或多或少的隐患。即便强如StarForce、SecuROM、DNA等加密技术，都或多或少地对正版用户的游戏体验过程带来了一些不便，随着时间的发展，技术的进步，再强大的加解密技术，在时间面前，也终将会败得一塌涂地。矛与盾的关系就如此相互促进且此消彼长着。近期发售的《刺客信条2》《轩辕剑外传——云之遥》也因为加密相对成功，将大量盗版用户阻于门外，因而在网络上讨论热度已大不如前，用户在选择购买正版时，也因为要求网络必须实时在线及游戏过程中的某些不便，并未使正版用户有大量的提升，这种“双刃剑”效应至少使品牌知名度受到部分影响，很多玩家甚至不知道这些游戏已经发售。在笔者看来，单机游戏厂商不妨多进行一些换位思考，充分利用其受众性广，用户忠诚度高且广为传播的特点，在经营模式上进行革新，比如在游戏的场景和游戏画面切换中植入一些合作伙伴的广告，即便玩家通过非正规手段获得了游戏，传播性更广反倒对广告的效果有更好的促进，《非诚勿扰》《杜拉拉升职记》等植入广告的电影就是很好的借鉴。或者，将一部完整游戏分为若干个章节，拿出前几章供用户免费体验，如果觉得好玩，可对后续的章节进行付费下载，差异性的服务也会带来更多的营收。单纯依靠加密等传统方式的“堵”，不如结合时代的发展变为“疏”的形式。把盗版用户的“想当然”和“理直气壮”变通为一个各方都可以接受的缓冲的出口。



最后，笔者在此依然要郑重声明，正版之于单机游戏产业依然非常重要，除了盗版的使用者触犯相关法律之外，公民使用正版软件，支持软件企业发展，当是责无旁贷的责任与义务。不过，当某一种用于保护合法软件的手段被过分使用后，正版玩家需要实时在线联网玩，而盗版用户却不需要联网，这样的结果多少也有些令人啼笑皆非。

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



我的“游戏初夜”

■策划　本刊编辑部

通常我们所谓的“游戏性”，其实也就是游戏的乐趣，它很有点像爱情——固然名车豪宅财产排场确实能够打动我们，但是一个人一生关于爱情最甜蜜的回忆，也未必都与这些浮华有关。它有可能就是很简单的、很普通的甚至有点落魄的情境下的那一点点彼此心意之间的融洽与和谐。

游戏未尝不是如此。新的游戏大作，其表现手法和情节设计，都已经要和电影媲美了——想想我们去年玩过的《蝙蝠侠——阿卡纳姆疯人院》那令人难忘的开场，想想更早些的《使命召唤——现代战争》中那些经典的桥段，再想想游戏机上的《尼尔——完全形态》（Nier Gestalt）以及《暴雨》（Heavy Rain）……这样的例子数不胜数。但是我们对于游戏最最美好的回忆，可能并非来自于这些游戏。刚提到的这些游戏会成为我们当中一部分人心中的丰碑，但是对于游戏最刻骨铭心的记忆，也许未必都与它们有关。当然，我们最初玩游戏时还没有“现代战争”，还没有“暴雨”，但事实上，很多陪伴我们度过人生头一个通宵的游戏，至今仍能引起我们的兴趣，并时时回味。

下面讲述的，就是这样的一些游戏以及与它们有关的一点点反思。

最俗游戏的游戏性

■小豆

现在回忆一下，自己人生中头一个伴我度过通宵的游戏，它非常俗气，就是你经常听起过的《三国志2——霸王的大陆》。我迷到什么程度呢，迷到躺床上都在想着它，实在想玩得厉害，半夜里等父母睡了，起来把游戏机偷偷接在电视上，打开静音状态，默默玩上两个小时过瘾。那时没玩过战略类的游戏。另外，也因为这游戏卡是自己花钱买的，那时没钱，每张游戏卡所需要的钱，都是不易得来的，一年也未必能攒出来。所以，那时入手的游戏，基本都通关了。从我很年轻时就已经懂得，世上没有难玩的游戏，只有你不想玩下去的游戏。以下我将简称此游戏为《霸王的大陆》。

当初游戏刚入手的时候，游戏的包装盒非常精美，但是却不是通常人们购买的那一种黄卡（其实两种都是盗版卡），所以它的说明书虽然煞有其事地印制得很精致，但是里面最重要的内容——即对游戏日文片假名操作选项的解释却没有。没办法，买到卡的当天，我电话给我最好的哥们，让他把他家里那本攻略里介绍的条



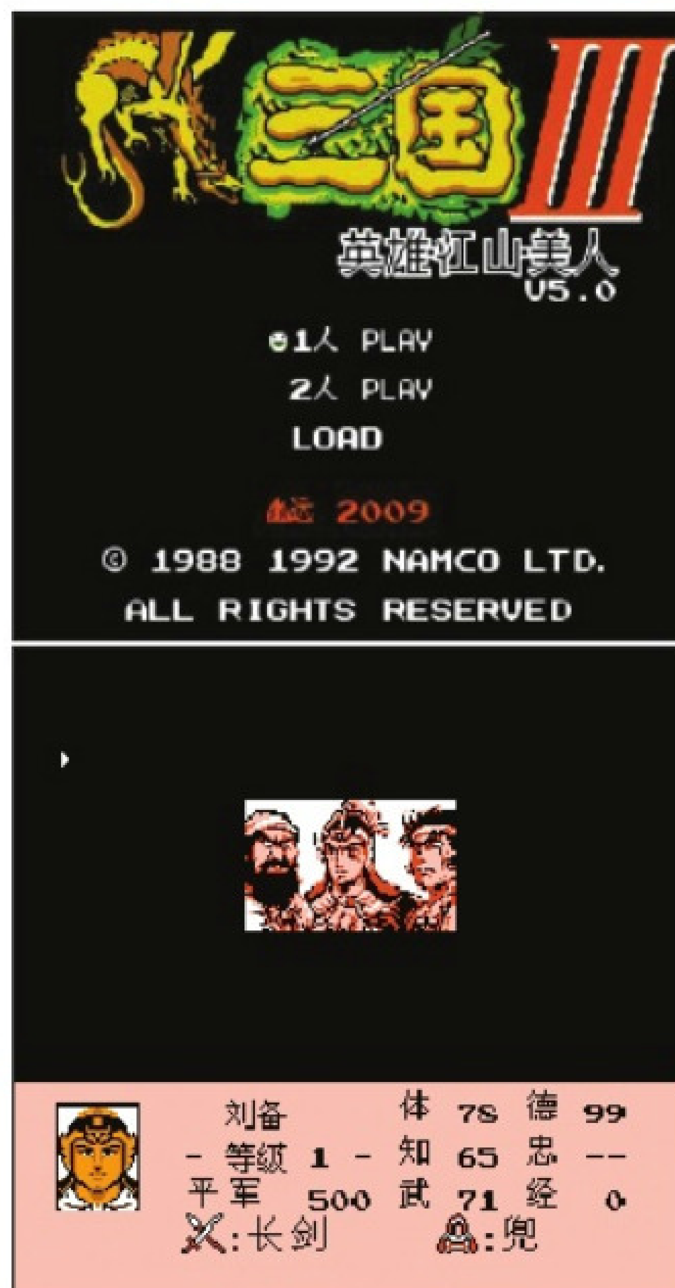
每次来到郊野，望到远处的山丘，我就会回忆起这个画面

目，一个个介绍给我，而我在电话这头作笔录。当时我没玩过太多策略游戏，唯一玩过的一款是款二战题材的作品《沙漠之狐》，但作为一个年轻的游戏迷，对游戏类型的接受度是很快的。在我的记忆里，当我初步熟悉了游戏的操作后，对这款游戏就已经抱有好感了。感谢那些当时不停宣传这款游戏的人们，因为他们，我第一次的策略游戏的经验变得很美好而不是反胃。

如果我没有记错的话，我在不到一周内，就开始上瘾，出现了上述熬夜通宵玩游戏的情况。当时家里人是限制我玩游戏的，原因无它，我临近高考而且成绩不佳。

对于这款烂熟的游戏，我想我就不描述它具体的特点了，熟悉它的人未免太多。但我还是站在今天来谈一谈它所具有的某种启发性的意义。

如今，我的游戏龄已经有20多年，对我而言，好游戏就是好游戏，并不在于其容量大小、画面优劣。这点我相信玩过几年游戏的朋友都非常能理解。我现在就在玩《质量效应2》和《战地——叛逆连队2》，但仍然同时在玩NAMCO的《霸王的大陆》——我的初夜游戏。从年代上说，它与上述游戏时间相隔近20年。而它的容量是512kB，容量差别将近10 000倍。画面的差别简直更不用提。惊人吧？我被《质量效应2》那电影般的视角和让人拍案叫绝的人物性格设计所震撼，而《战地——叛逆连队2》也非常优秀，只不过它依然不是我喜欢的游戏类型。但《霸王的大陆》依然可以在我临睡前给我带来一点小小的欢乐。最近新三国电视剧开播，使我又产生了玩这个游戏的兴趣。





直到现在还有很多玩家在研究《霸王的大陆》的改版和头像制作。图为部分国内玩家制作的此游戏的改编版本

《霸王的大陆》的游戏性在于，一旦你有耐心在半个小时中熟悉它的架构和游戏方式，那么游戏的设计将推着你向前走。一回合又一回合，少得可怜的命令点数和急需增长的几个要素——武将的智力培养、军队的满员征兵、城市和乡村的建设、防旱防涝的迫切性——这些一下子就集中在玩家的面前，要你来取舍。灾害随时会来，敌人绝对有可能在你玩的半个小时内对你发动一次进攻，你的武将如没经过智力培养，又因为你疏忽了征兵，可能在战斗里就会吃了大亏，而接下来如果你没有进行城市建设，那么钱粮收入就会减少。这一切再配上可以升级的武将那喜怒惊三种不同表情的惟妙惟肖的肖像，虽然游戏难度并不高，但对于一个刚接手此类游戏的玩家来说，这种代入感是多么强烈，简直可想而知。





这是笔者在《质量效应2》中“捏”出来的女主角，怎么样，还漂亮吗？

相反，光荣的《三国志》系列，我虽然也很着迷，却从来找不到这样的节奏感。你早种点地，晚种点地，差不了多少——因为光荣三国更追求拟真，所以多种一个月地，效果也没多明显。征兵也是一样，防灾也是一样，赶上灾害，对你的伤害也没多大，无关疼痒。我并不是说光荣游戏的成就不能与NAMCO这款小小的几乎没有难度可言的游戏相比，我只是说，在游戏性的角度而言，《霸王的大陆》是一个标本——正如同FC时代的《重装机兵》《吞食天地》以及后来的GameBoy上的《口袋妖怪》等游戏一样，尽管类型不同，但它们都是游戏性杰出的标本之作。谈到《口袋妖怪》，又使我联想到这个游戏里的武将之培养。

《霸王的大陆》进入战争层面后，那游戏的乐趣更不用说了。“战而后阵，兵法之常，运用之妙，存乎一心。”《宋史·岳飞传》中的这句千古名言完全可以运用到这款游戏中来。行军、对阵和单挑三个层次，层次分明，亮点频频。

怎么形容这款游戏带给人的感觉呢？就好像你玩过无数遍Windows的《纸牌》和《扫雷》游戏之后，突然有一天你玩到了《祖玛》。你会发现你有种停不下来，想继续玩下去的欲望。或者换个

比方。比方你第一次玩一款即时战略游戏，对那种“你这一刻作出怎样的选择，下一刻就能展现不同的结果”的感觉，使你会坠入其中，难以自拔。“再下一个指令就存盘吧！”这样的自言自语，我相信很多玩《霸王的大陆》的玩家们都不陌生。

可能很多玩家会说，我到现在还玩这个游戏，是因为我很守旧。但我不这么认为，我在我的青少年时期通关了无数的游戏，但那些我曾经非常珍爱的游戏，现在并没有太多的兴趣去重复玩它。


即使老婆明天就要生产，可今晚还是忍不住想再玩一个小时的游戏——《潜行者》

而另一方面，我不能不有些“荣幸”地说，《霸王的大陆》并非千古绝唱，它在之后的年代中仍有两款续作。一款是1998年NAMCO于PS主机上推出的《南梦宫精选集1》中的一个游戏——《霸王的大陆》的复刻版。另一款是2005年NAMCO在PSP掌机上推出的《中原的霸者——三国将星传》。我提到这两作，并不是想表明这款游戏真的非常棒。而是因为，这两款游戏，在《霸王的大陆》的拥趸中，普遍反映没有原作好玩。我也是这样认为的。这就更使人将“游戏性”这一话题拿出来仔细思考了。

1998年所谓《南梦宫精选集1》——象这一类旧作复刻类的作品，它的用户定位是怀旧人群，公司是不会安排顶级制作人来制作的。它通常是新人练手的作品。《霸王的大陆》复刻版的制作人加上美工在一起也不到5个人。虽然重制版的人物和城市均显著增加，但反而破坏了游戏原来下棋似的排兵布阵的乐趣，人太多，没什么危险可言；城太多、战争成了漫长的折磨。而且若干细节的缩水，尤其是内政画面和人物表情的缩水，使游戏本来的乐趣又丧失了很多。唯一值得一提的是片头动画里王粲的《七哀诗》朗诵，非常有中国风味。而2005年的《三国将星传》是基于《霸王的大陆》前一代作品推出的演化版本，虽然在内政层面有了更多的可玩点，可是，能够明显地感觉到，它的战争部分的制作毫无激情，简直味同嚼蜡。通过这两部后续作品，我们可以感觉到，新一代开发人，对于这款作品的精髓所在，其实已经没有足够的感受了。

目前这两款作品讨论的人非常少，而早在8位机时代的《霸王的大陆》，现在依然有很多玩家在继续研究它的改版和头像制作。各种针对之开发的小软件也层出不穷。这也从一个侧面证明了这款游戏的生命力。

想想看，我最近一次通宵游戏的是什么时候？那已是远在2007年的事了。当时我在玩《潜行者——切尔诺贝利的阴影》，尽管它的后续资料片都非常令人失望，但这部作品依然使我不能入眠。一款带有RPG成分的FPS的游戏性在哪儿呢？对我来说，这款游戏吸引我的点非常简单，那就是它的射击感觉和它的环境感觉。我非常看重这两点，不过同样是FPS游戏，《半条命》以及《使命的召唤》的游戏乐趣点则又有所不同，它们的单人任务强调剧情的代入感。

我当时对这款游戏欲罢不能——我之所以对此印象如此之深刻，因为当时还有一天，我的妻子就要生产了。再之后的3年时间里，我没有条件通宵游戏了。也有例外，那就是一度沉迷于《求生之路》（Left 4 Dead）。那段时间，我在STEAM平台上鏖战不休，一转眼就到了凌晨3、4点钟。但我必须睡觉了。

我现在眨眨眼，仍觉得《霸王的大陆》至今都是款好游戏。

我的游戏本垒打

■ 疯胡子

“初夜”这个词听起来就暧昧，似乎有点要跟电脑游戏谈情说爱的意思，有种说法把男女恋爱按关系进展的不同阶段由浅入深依次分成“一垒”、“二垒”、“三垒”等等，但划分标准似乎并不统一，咱们这里不妨把拉手亲脑门等小亲密称作“一垒”；把搂搂抱抱卿卿我我等火辣零距离接触称作“二垒”或“三垒”；而既然是“初夜”，肯定是要一起共度良宵，可作为最关键的“本垒”……

如此说来，本人跟电脑游戏的缘分开始的还真是蛮早的——小学5年级的时候已经进入“一垒”了！那是上世纪80年代中期，个人电脑对于大多数国人来说还是个传说中的东西，听说过没见过，只有在某些条件比较好的大学或研究所里当神物一样供着，深藏在一尘不染的机房里，被某些戴眼镜穿白大褂貌似急诊大夫的专业人士所独占，做着各种莫测高深的所谓研究工作，我某个同学的父亲恰好就是这么一个穿白大褂的，某年他父亲所在的研究所参加了一个规模不小的计算机科技展览会，我和几个同学在展会的最后一天终于混了进去，在他们展台的电脑上玩了一下午的游戏，还记得当时玩的两个



这就是《打伞兵》，太好玩了

小游戏是：《跳鸟》（Jump Bird）和《打伞兵》（Paratroopers）——游戏名字当然是很久以后才知道的，那也是我等第一次知道世界上还有“彩色显示器”和“3D图像”这种好东西，直玩到展会清场，在大人们的几番威逼利诱软硬兼施下，几个小鬼才依依不舍的结束了跟键盘和鼠标的第一次亲密接触，记得本人当时差点哭了鼻子，心想这一去真是天荒地老，以当时的客观条件，不知道何年何月才能再玩到这么有趣的游戏了，真的颇有些相见时难别亦难的意思……

万万没想到的是，我跟电脑游戏的关系到达“二垒”的速度竟然比想象的要快得多，上初三的时候，家里托人从国外带回一台286电脑！可以想象这对当时的我来说可以说是天上掉下个林妹妹，虽然这是一台地道的“兼容机”，虽然1MB内存/40MB硬盘/单色显示器的“豪华”配置在今天看来实在难以想象，但这毕竟是使用当年才火热出炉的Intel286芯片的电脑啊，与那时候正风靡神州大地的中华学习机相比，以我幼小的心灵看来，已差不多相当于大奔和夏利的差距了！家里需要电脑的理由照例十分冠冕堂皇——为了大人的工作和孩子的学习，话虽这么说，但事实证明，游戏对于和我一样的半大小子的诱惑是根本无法阻挡的，当然，虽说是自家的电脑，但由于学业的压力和大人的“严防死守”，中学时代我的每一次电脑游戏体验都很像秘密约会，热烈而短暂。我很快就玩遍了所有能找到的电脑游戏，从挖金子到到吃豆，从小蜜蜂到三国志，其中光荣的《三国志》是那时我最喜欢的电脑游戏，毕竟这是当时能在我家电脑上运行的极少见的以中国为背景的游戏（虽然还游戏仍然是英文的），而且还是本人喜爱的三国题材，可惜得到这款游戏的时候已经是高三下半学期，高考在即，家人狠下心棒打鸳鸯，暂时对我封杀了电脑，仿佛有情人不能相聚，只能默默想念……

但是，黑暗总会过去，占领“本垒”的闪亮的日子总算是来到了。高三毕业后的暑假，地狱般的高考终于熬过去了，家人解除了我和电脑之间的禁令，换句话说，终于可以和心仪已久的《三国志》长相厮守了！极度的兴奋让我几乎进入了一种忘我的游戏状态，除了上厕所几乎没有一刻离开电脑键盘，不眠不休的29个小时飞一样的过去了，我终于在游戏里完成了横扫六合一统天下的大业！电视机没有关，里面还在彻夜转播奥运会，中国“五朵金花”正在遥远的巴塞罗那泳池中斩金夺银，听见雄壮的国歌一遍遍想起，我突然豪情满怀，不由得仰天长啸声震屋瓦，真个是一嘘皆惊……

自那以后，快乐的大学生活轻轻滑过，《三国志》《大航海时代》《魔兽争霸》《暗黑破坏神》《仙剑奇侠传》……无数经典的游戏伴随我渡过一个个不眠之夜。工作以后，用电脑的时间越来越多，玩游戏的时间却越来越少，通宵游戏的经历更是渐渐已成往事。回首过去漫长的电脑游戏岁月，最美好的初体验仍然只有那一次，因为那不仅仅只是在电脑前度过的29个小时，而是代表着只属于我自己的一段混杂着希望与痛苦、挫折与甜蜜、一去不复返的青春岁月。



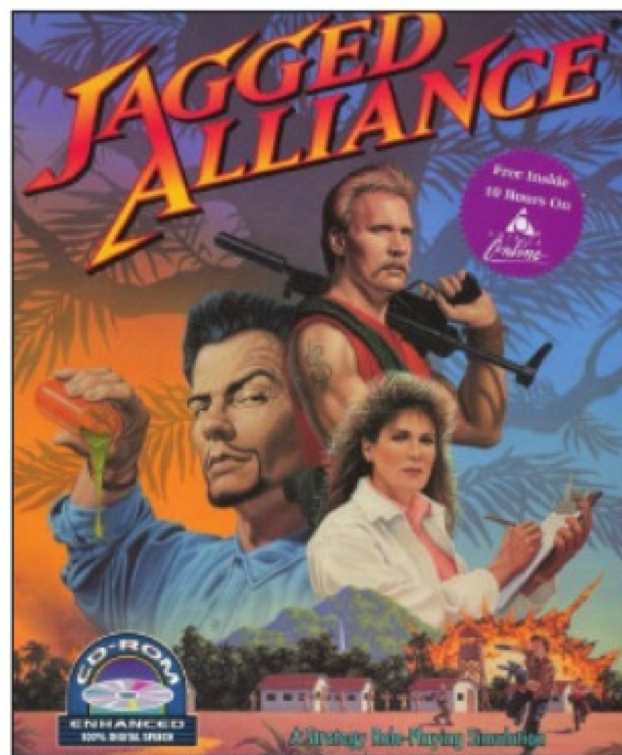
光荣《三国志》1代的游戏包装设计是历代中最简陋的，但这并不影响它深受玩家的喜欢，虽然它每月每城只能执行一个命令，但仍有它独特的风格及细节，而这种风格和若干细节，并没有在后来的游戏中继承下来，即使是国内的“三国”游戏迷，从这一代玩起的人也凤毛麟角，原因无他，当时的电脑是稀有品，还不属于平常人家

《口袋妖怪》，想不到竟是它

■ 爱哲学

一些上了年纪，或是能像上了年纪的人一样感受到各种压力的人，往往会格外重视睡眠，他们甚至发明了一种被称为“睡眠质量”的标准，像在菜市场上盯着那杆拴着几根黄瓜的秤一样评估着自己的睡眠水准，时刻都要为缺斤短两而担忧……嗯，为了维护世界的平衡，世界上总要存在另一些和这一质量标准格格不入的家伙——比如说我，就有一套被称为“熬夜质量”的标准，把睡眠当成是尽可能摆出个舒服的姿势后主动陷入昏迷，视毫无规律的睡眠为生活的恩赐，对夜晚依赖到了只要有机会熬夜就绝对不会睡觉的程度——我曾把很多时间投入到各种游戏的过程中，而这些时间的绝大部分都是在一个个不眠之夜中度过的……是的，我理所应当地为此付出了一些代价——比如经常会像吸血鬼一样讨厌日光，但为了享受那些美妙的夜晚，这些总是值得的。当然，主动选择频繁熬夜也会失去一些难得的乐趣——比如说，我们大多都有过因为迫切希望一口气看完一本小说或打通一个游戏而熬夜的美妙经历，这些令人回味无穷的事就是一个习惯于在熬夜时看小说或打游戏的人无法体验到的。

我还清楚地记得自己在游戏中度过的第一个夜晚——我关于童年的记忆甚至就是从



拥有世界上最不友好的控制菜单的一款回合战斗游戏，和《霸王的大陆》一样，至今仍在世界各地被玩家们钻研

那个夜晚开始的：表哥表姐偷偷地把红白机的电源和视频线插好，打开电视关掉声音，然后我们越来越投入于屏幕上的游戏内容，逐渐忘却了“被大人发现”的紧张和担忧……遗憾的是我忘了那时的游戏内容，可能是奔跑在南极的企鹅，也可能是驰骋于战场上的坦克……但是，记不清儿时吃的冰棍的名字并不意味着会忘掉它的味道，窗外是一片漆黑和寂静，室内闪烁的荧光屏上却展示着一个精彩纷呈的游戏世界——多少年过去了，对我而言，这种气氛的迷人色彩不但没有一丝一毫的淡化，反而变得愈加浓郁了。

第一次主动为了玩游戏而熬夜，还是在上小学的时候，某天我用攒下来的零花钱偷偷买了一盘《口袋妖怪》卡带，当晚就躲在被窝里开着Game boy Light的背光彻夜奋战，先是因为看到鲤鱼王进化而激动得满床打滚，然后又因为盗版卡带耗电严重，没来得及存档而丢失了进度，又难受得满床打滚——我一直为自己没能找回第一次玩《口袋妖怪》时的那种心情而感到遗憾，那种彻底的角色代入感和全身心的投入，并不仅仅是因为特定年龄段的幼稚而产生的——回忆起当时的经历，不得不赞叹任天堂对儿童心理的精确把握：《口袋妖怪》这个游戏把儿童（尤其是男孩）的种种心态拿捏得太到位了，游戏中没有任何深刻的大道理或是长辈式的说教，游戏的主线就是以童年特有的那股争强好胜的劲头为核心——在战斗中凭借实力战翻各个劲敌，然后得到至高的认可，整个过程又伴随着探索、冒险、收集和成长的经历……而在这些之外，一个孩子还会憧憬什么呢？《口袋妖怪》没搭建起什么冠冕堂皇的规模宏大的架空世界，但对当时那个游戏所针对的年龄层的孩子而言，一个一切都围绕着主角的大冒险所展开的世界就是一个真正充满魅力的世界——总之当时的我玩得心满意足，如果不是其他的零用钱都用来买电池了，恐怕还会把那时的无良盗版商做的这系列盗版卡带买全（而当时我甚至还不知道什么是盗版呢……）。







这就是让我在床上打滚的Gameboy版《口袋妖怪》，这么多年来，这款世界销量排名前五的游戏系列的架构却几乎从未改变过，总是一样老套的情节，却吸引着亿万低年龄层的小玩家们

但我并没有因此成为《口袋妖怪》系列的忠实玩家（我的意思不是“这游戏太幼稚了而我成熟了”），因为童年有一次就够了，而青春期值得投入的事情更多——朋友，你懂的。

后来，随着生活状态逐渐独立，熬夜变得越来越频繁——只要条件允许自己充分支配夜晚的时间，我绝不会选择睡觉，而这些不眠之夜基本都是在游戏中度过的——也许现代医学或是心理学能够从脑电波或感官功能强度等方面为此提供什么说明，但我毕竟不是那些方面的行家，我只能基于个人的感受来为自己熬夜游戏成瘾的状态做出辩护：夜晚不会被琐碎的事件划分成如同学生时期的课程表一般支离破碎的片段，在漫长的一整块时间中，注意力和精力可以集中并投入到那些白天碍于种种原因无法持续进行的事情中——一些节奏缓慢，却对游戏过程的连贯性要求较强的游戏尤其适合在熬夜时进行，尤其是以回合制战斗为主的战略游戏——如果我不习惯熬夜的话，可能这辈子都不会有机会通关《铁血联盟2》，也很难痛痛快快地结束《英雄无敌》系列和《国王的恩赐》系列的游戏过程。另一些热门的主视角射击游戏则与之相反——通关《现代战争2》或《战地——叛逆连队2》只需要从上午或下午抽出几小时即可完成，把这种游戏放到半夜进行则多少会有些不合时宜。

第一夜，我忘记了它的名字

■ 蓝星

从小就是个乖孩子，而且生活在小城镇，我的“街机厅”体验基本等于0，偶尔有和同学一起玩玩FC红白机，次数也不多，所以我的游戏经历大概是从1996年初能比较方便地接触到电脑时开始的。

那时大学刚毕业，在京郊的一所学校里任教，也负责管理学校的机房，这就为我玩游戏提供了得天独厚的环境。不过那时候游戏不多，光驱和光盘还都是只闻其名的新鲜货色，普通的是一张小小的软盘上放着十几款甚至更多的小游戏，或者是一款“大”游戏，被压缩拷贝在几张软盘中。

基本上，我还算比较有节制的人，虽然游戏龄至今已有15年以上，但熬通宵玩游戏的经历，却实在不多，而且大多集中在最开始接触游戏那段时间。那时候玩游戏的热情高，学习电脑知识的热情也高。想想呀，那个软盘游戏小合集里全是压缩文件，你就得学Pkzip（Pkunzip）和ARJ怎么用（这两个是压缩和解压缩软件，相当于现在的WinZip和WinRAR）。把游戏装到电脑里还不算完，启动游戏系统就说什么内存不够，你就得搞清楚XMS和EMS的区别，得玩转各种DOS命令。为了玩游戏，你也必须认真学习电脑知识。我最初的电脑知识，除了大学里学的那点儿皮毛外，全是为玩游戏而临时抱佛脚来的。

基于这种“学以致用”的经验，我要奉劝一下现在的家长和老师，年轻人（尤其是中小学生）喜爱电脑游戏，是天性使然，完全不管和完全不让玩，两种方式皆不可取，最好是制造一点“障碍”，让他们玩的同时，也能学到一些东西，这样就好。

好了，书归正传，说说第一次通宵玩游戏的经历，那款游戏是《大富翁2》。

吃过晚饭后，我和两个同事来到机房，这两个同事，我简称他们为H和W，W从朋友那里拿到了五张软盘，我们到机房的目的就是验货，看看有什么好玩的游戏没。

我们就一张一张软盘的装，一个一个游戏的试玩，觉得好玩的就玩一下，不好玩的直接跳过，装到第三张盘的时候已经差不多晚上11点了，这时我们找到了《大富翁2》。之前纸质的“强手棋”我们都玩过，所以一上来就很有亲切感，不过这个可比“强手棋”好玩多了。我们三个在游戏里极尽互相陷害之能事，玩了大半盘后才发现被电脑钻了空子，一个个都变得财大气粗房产无数，接着是调转枪口一致对电脑，等把电脑压制得差不多了，就又开始闹内讧，转眼就过了半夜……现在想来那时的玩游戏水平可真低，要是现在玩，那还不是三下五除二就把电脑全搞掂。

那个时候我是当老师而不是干IT这一行的，熬夜的本事还没练成，晚上过了12点就开始打哈欠，抬头看时，发现H的情况也和我差不多，只有马上要破产的W还瞪大了眼睛盯着屏幕。H就说今天就到这吧，存了盘明天再玩，我当然是没什么意见，W不干了，大叫“不把你们整破产不睡觉”。这时除了我们三个，电脑还剩一个钱夫人没破产。于是硬着头皮接着玩，一边玩一边打瞌睡，刚开始W还会推推要睡着的我们说“该你按骰子了”，到后来干脆就替我们按了……

当时是夏天，后来我就躺在机房的地板上睡着了，地板挺硬的，躺着也不舒服，不知过了多长时间我睁眼一看，半夜四点多了，W还对着显示器鏖战呢，管他呢，接着睡。等再睁开眼睛，早上6点天已经亮了，W对着我大叫“我终于把你们都整倒闭了”，他说的“你们”是指电脑托管了的我和H，还有钱夫人。

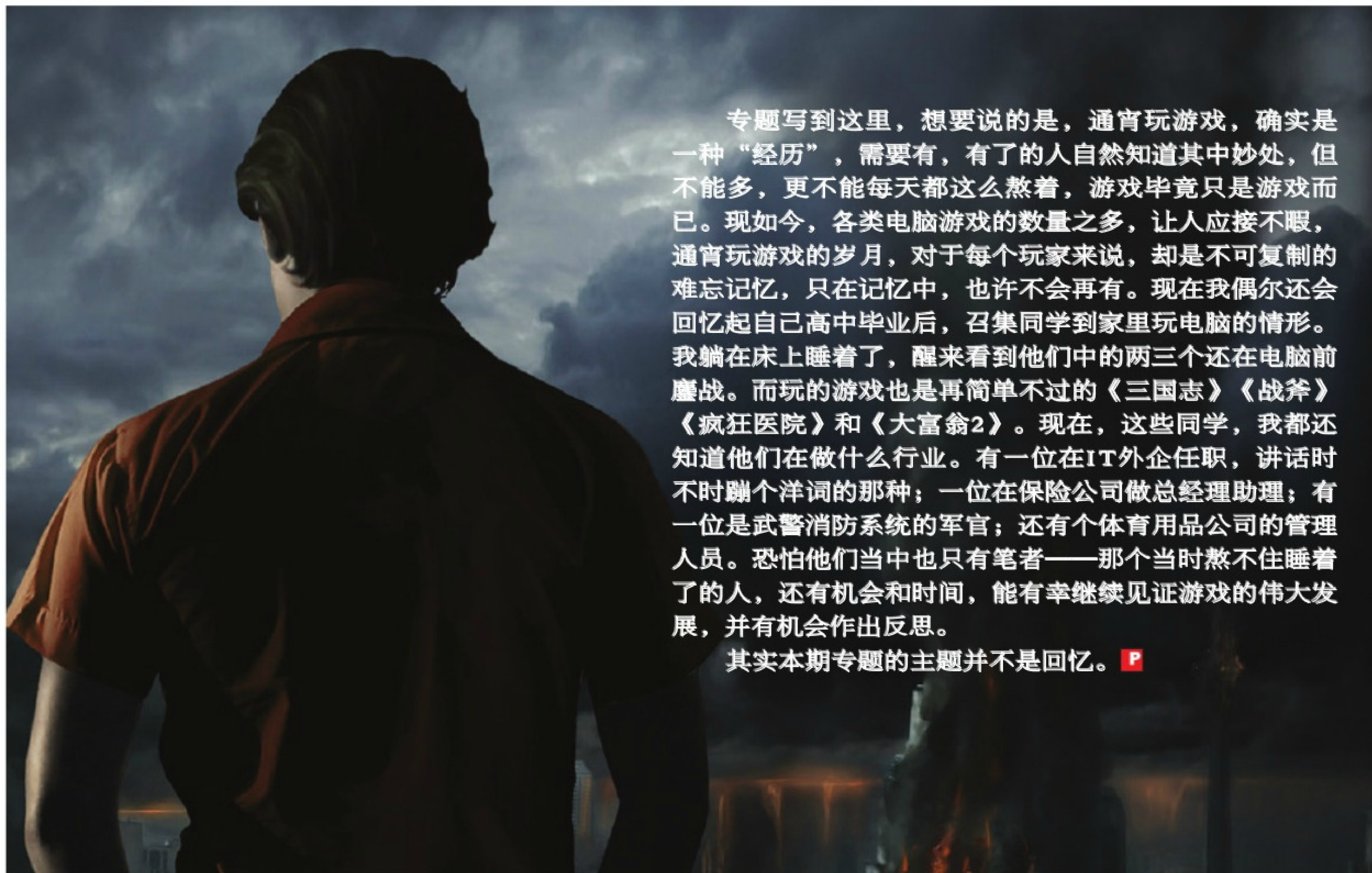
以后的很长时间，我们都用这事儿嘲笑W，说他打了一宿，才把电脑搞破产，真是够笨的，W就说了实话，其实我和H睡了不久，他也睡了，只不过心里有惦记睡不实，睡一半儿起来接着玩就是。

这就是我第一次熬通宵玩游戏的经过，虽然算不上货真价实的熬了通宵，却也是印象非常深的第一次……“大富翁”这个系列及“大富翁”类的游戏，后来又出了很多，但没有一款能玩出当时的感觉了，我想，此类游戏的精髓就在于“热座”（简单讲就是多个玩家抢鼠标玩），在于玩家之间的互动，如果只在画面、音乐等方面下功夫，未免有些南辕北辙。

不久之后，H从亲戚那里弄了台笔记本，型号什么的都记不清了，只记得鼠标是轨迹球的那种，用手指头按在上面搓动，可惜这本子年头长了，轨迹球时灵时不灵，用起来费牛劲，不过即使这样，还是给我们带来不少方便，我们不需要在窝在机房里，趴被窝也能玩游戏了。

W的五张软盘已经检测到了最后一张，我又从里面捡出了一款好游戏，可惜我已经记不得它的名字了，只记得游戏进入画面上是大大的爱因斯坦的头像。游戏本身是“推箱子”的类型，游戏每关给出一个有机物的分子式模型，高中化学里学到的，就像一堆火柴插在一起，然后散落开，玩家的任务就是把这些散落的零件按照一定的移动规则拼回原样。分子式从最简单的甲醛、乙醛，一直到后来叫不出名字复杂的，好多好多关，我晚上睡前开玩，一关一关打下去，通关时天已经蒙蒙亮了。

要说这才是真正意义上“玩”通宵的游戏，可惜我忘记了它的名字（好像是德文的），现在也查不到任何关于这游戏的资料了，实在是一件憾事。



专题写到这里，想要说的是，通宵玩游戏，确实是一种“经历”，需要有，有了的人自然知道其中妙处，但不能多，更不能每天都这么熬着，游戏毕竟只是游戏而已。现如今，各类电脑游戏的数量之多，让人应接不暇，通宵玩游戏的岁月，对于每个玩家来说，却是不可复制的难忘记忆，只在记忆中，也许不会再有。现在我偶尔还会回忆起自己高中毕业后，召集同学到家里玩电脑的情形。我躺在床上睡着了，醒来看到他们中的两三个还在电脑前鏖战。而玩的游戏也是再简单不过的《三国志》《战斧》《疯狂医院》和《大富翁2》。现在，这些同学，我都还知道他们在做什么行业。有一位在IT外企任职，讲话时不时蹦个洋词的那种；一位在保险公司做总经理助理；有一位是武警消防系统的军官；还有个体育用品公司的管理人员。恐怕他们当中也只有笔者——那个当时熬不住睡着了的人，还有机会和时间，能有幸继续见证游戏的伟大发展，并有机会作出反思。

其实本期专题的主题并不是回忆。



古剑奇谭

当您读到这篇报道的时候，时间已经来到了六月。明媚的夏天里，空气中有着热情的味道，在这个火热的季节里，就让我们共同了解一下《古剑奇谭》中，丰富多彩的游戏辅助系统吧。

可爱的炎光，想不想抱回家呀^0^

珠玉琳琅

——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（六）

■上海烛龙研发团队

俗语说："民以食为天。"中华饮食由来已久，琳琅满目的天下美食不仅令人惊叹，更作为一种文化深深地影响着我们。八大菜系饱含大江南北的无限风情，精致菜谱书写华夏五千年的厚重底蕴。在《古剑奇谭》的世界里，我们希望可以尽最大所能把中华饮食文化融入其中。在主角游遍千山万水的同时，各地的美食烹饪方法和目不暇接的珍奇食材将一一展现在您的眼前：扬州风味的葵花献肉，南普陀著名的珍馐半月沉江，安陆县读书人必尝的名菜翰林鸡，还有小孩们喜欢的点心糖元宝……是不是光看名字都感到馋涎欲滴呢~？当有了丰富的食材和对应的食谱之后，就可以根据自己喜好尽情地烹饪美食啦。热闹的厨房，屠苏、晴雪、兰生、襄铃等人都在各自忙碌着，但是他们究竟能不能做出美味的食物……这就要请诸位玩家亲自到游戏里去体验了。

亲手烹饪的菜肴不仅吃起来特别香，还会有很多特别的功能——买药治疗伤病总是很花钱，而食疗则非常节约，疗效往往还更好；做菜本身也充满了乐趣和惊喜，说不定还能吃到各种有趣的彩头哟！另外，美味佳肴还有一个很重要的用途：喂养小宠物——也就是我们可爱的血契灵兽啦！

散居于各地的妖兽或仙兽天生拥有各种奇异的能力，当人们知道它们的真名后，就能够用特殊的方法与之定下"血契"，从此灵兽一生将与主人不离不弃。乖巧可人的灵兽具有很强大的灵力，它们能击破阻碍道路的山石，能看到虚空中的幽灵，甚至还能用独特的技巧干扰怪物的行动……然而虽然有血契的约束，多数灵兽还是不愿受制于人的。只有多多关爱这些小宠物，带它们去有趣的地方玩耍，再抽空做些它们喜欢的美食，才能和这些可爱的小家伙培养好感情哟！

在与世隔绝的缥缈山谷里，会有这么一个地方——它没有精致迷人的亭台楼阁，却有门前桃花朵朵，屋后清泉淙淙；它远离一切喧嚣和奢华，只把柔软和温馨呈现在诸位玩家的眼前。如果有那么一天，漂泊江湖的浪子突然想停下脚步，放松一下疲惫的身心，那么就请回到这个山谷吧。在这里，大家将会和主角一同建立一个属于自己的家园。您可以根据自己的喜好，集五湖四海的珍品，来布置一个古色古香而



灵兽们可是很挑食的哟~

又个性鲜明的家；而屋外的院子，可以用来种植食材以备烹饪，也可以随意种些雅

●类型：角色扮演　●制作：上海烛龙
●发行：GameBar　●上市日期：2010年暑期　●期待度：★★★★☆


著名的孔府菜，带着满满的书香气息

致的花花草草作为装饰~相信大家在看到自己亲手打理好的家园时，一定会有不小的成就感。

日升日落，星沉碧空，归隐的时光与好友、爱人分享绝世山谷中的宁静安详，一切都会显得美好而自在。

在《古剑奇谭》的世界里，不会再像以往游戏那样，总是需要玩家自己去各处游历，才能触发剧情了解世界。随着全新系统“驿站”的开放，很多有趣的消息甚至会自动找上门来。在整个游戏中，世界都是不断变化着的。也许哪一天，您刚到达一个陌生的城市，驿站的伙计就会送来一封信：可能会是匿名人士以武会友，也可能是曾经帮助过的朋友从远方送来的谢礼……而至于江湖八卦、人物秘辛，在消息集中地的驿站，当然也是很丰富的，喜欢八卦消息的玩家们，可一定不要错过哟！

当然，从信件中所能了解的游戏世界不过是冰山一角。要想细细品味游戏中的各种设定的来历甚至制作人员的用意，还请点开《洞冥广记》了。这次我们接受了玩家的真诚建议，尽我们的所能在游戏中对出现的地理风物、人情风俗进行说明，比如佛门道家的精妙智慧、什玩古籍背后的有趣故事、大江南北的历史名城……等等这些资料考据都会收录在“博物系统”下的这本《洞冥广记》里。随着游戏进度的推进，《洞冥广记》中的词条也会越来越丰富；到所有词条全部开放时，您也已经从中得到不少新鲜知识了吧？


烹饪系统图：忙碌的厨房，出品美食或……的地方XD


记录着游戏世界的真实参考

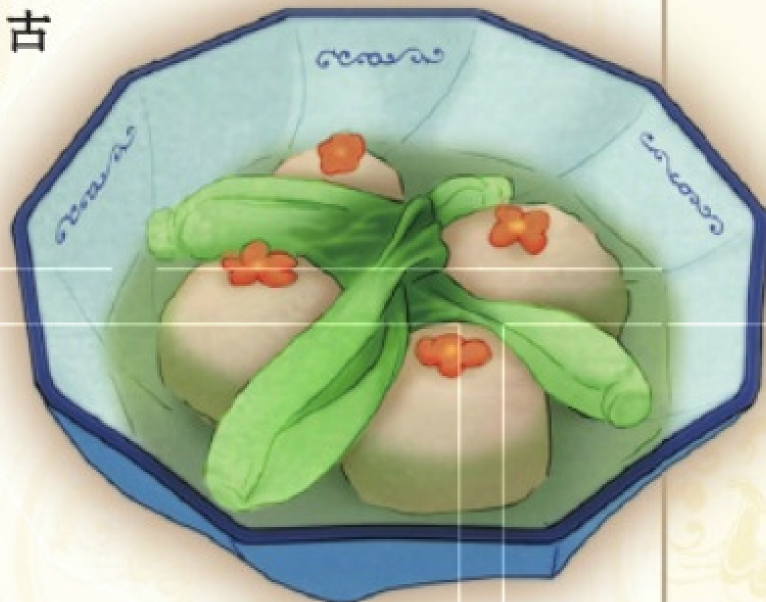
神渊秘史

正如之前的报道所提到那样，《古剑Online》会涉及到神州大地几乎所有的地方。在这样一个庞大的世界里，可以体验的人间万象自然也是非常丰富多彩的了。在重视传统的成长、战斗系统之余，《古剑Online》中还将存在着多种辅助系统，并由此衍生出不同风格的游戏方式。如果并不十分向往游走江湖行侠仗义，不妨去试试更休闲的生活，比如与朋友结伴去冷僻的场所解谜探险，或是当一个估客奔波于五湖四海忙生意，或是钻研以独特的方法自行制作独特的物品，甚至勤于打理自己的家园。当然，没有哪一种生活方式是万能的，因此无论精通什么样的工作，都还需要多跟不同领域的朋友交流、分享，才能真正体验到游戏的乐趣哟。

除了收集既有的食谱、家园装饰、信件、词条之外，大家在这次的游戏中也不要忘了发掘一些小乐趣哟。如果您细心找到了一些特殊的NPC并与之对话，或者在烹饪美食时突发妙想自创出了漂亮的全新菜式，或是在战斗中很幸运的连续几次出现高数值的伤害……诸如此类点点滴滴的奇怪纪录，说不定其中哪一项就会被一本叫《五湖杂录》的奇书记载下来。这些纪录都是您在游戏中取得一定成就的证明，用来和朋友交流游戏心得将会非常有趣；而且成就的累积本身还会带来新的惊喜，还请诸位玩家拭目以待吧。

最后向大家介绍的是这次的游戏界面。《古剑奇谭》的界面遵循简洁明了的设计思路，画面干净清爽，而且伴有即时的提示说明，相信即使是初接触PC游戏的玩家，也能轻易上手，而在界面规格、截图功能等细节方面，本作也将为玩家提供更多便利，让大家能够更轻松愉快地欣赏全屏画面以及截图留念。

伴随着这些辅助系统的揭秘，相信大家又对《古剑奇谭》有了更深入的了解了吧？最后，请大家在期待游戏上市的同时，也同样期待下一期、也是最后一期的大软专题报道《云音泛天》吧。


扬州名菜，色香味俱全

玩家互动

玩家Croval在论坛提出，希望游戏中能加入风物志，《古剑奇谭》中的《洞冥广记》正是类似于风物志的存在，多谢这位玩家的热心建议。

玩家青涩菠萝在论坛提出，希望能够加入隐藏服装和武器系统，这个嘛，相信《古剑奇谭》一定不会让您失望，在此也感谢菠萝同学的热心建议。

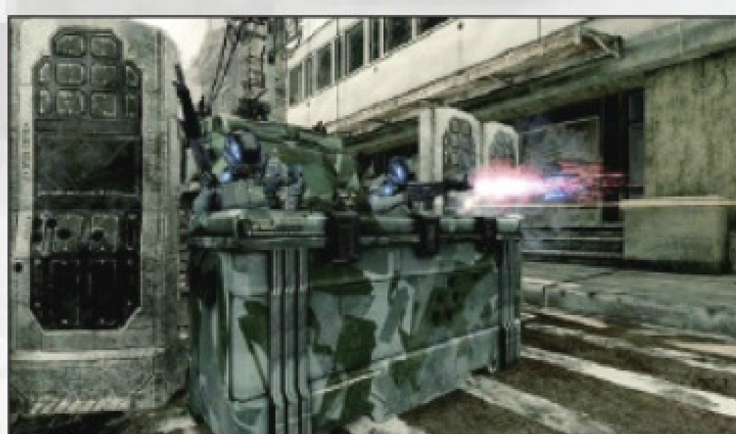
黑光——击杀
Blacklight: Tango Down

■江苏 老黑

《黑光——击杀》（以下简称TD）是一款网络多人射击游戏，在《使命召唤——现代战争2》和《战地——叛逆连队2》垄断此类游戏市场的今天，这款游戏究竟靠什么去实现“一鸣惊人”？开发商“僵尸”工作室自然有他们的绝活。

没有枪，没有炮，我们自己造！


游戏的故事发生在25年后的东欧


枪管喷射出的蓝色火焰果然也很有未来感

制作组给出了这样一个公式：13种瞄准具+9种枪托+20种枪管+30种弹夹+100种武器模型=超过100万种武器的组合。在TD中，没有M4、AK这样在FPS游戏中司空见惯的枪械，武器的自定义并不仅仅只是战术组件的拆装，而是完完全全的自己动手。玩家的每一次升级，都会随机得到一块“积木”，用于枪械性能的增强。你也可以将所使用的“家伙”完全拆解，然后添加到一个全新的武器模型上去。在预告视频中，我们看到了很多充满想象力的组合，如使用弹链供弹的散弹枪、加装有海军用六角伸缩枪托和小握把的班用机枪。

未来战士

定位于未来战争的TD，自然也会给玩家带来一些别出心裁的未来装备，数字干扰手雷（DigiGrenades）就是其中的一种。它相当于闪光弹的未来版，能够干扰敌人数字化头盔的功能，从而使其显示界面上出现无数个自己的分身。TD中的手雷不仅仅只能用来杀人，还有一种急救手雷（EMT Grendades）能够将生命回复喷剂释放到空气中，从而让在这个区域内活动的战友的HP获得提升。

增强现实目镜（Hyper Reality Visor，简称HRV）是每个玩家必备的道具，在开启状态下，玩家能够穿墙观察到敌人和队友的位置（类似于《细胞分裂——断罪》中的声纳镜），结合大口径枪械的穿透攻击效果，看来MW2中让玩家们深恶痛绝的“蹲蹲党”的末日就要来到了。当然，HRV的使用也有很大的限制：每次只能开启5秒时间，并且在启动后暂时无法使用武器。

目前网络合作对抗类的射击游戏呈现出数量越来越多，竞争愈发激烈的状况。希望这款《黑光——击杀》能多拿出一点真材实料来，才不会被淹没在同类作品的海洋中。


还在使用机械瞄具的突击步枪，显然没有做到“与时俱进”


从图像效果的细节来看，显然这是一款小成本游戏，希望它能够成为“CS第二”

●类型：动作射击 ●制作：Zombie ●发行：Ignition Entertainment
●发售日期：2010年第二季度 ●期待度：★★★☆

Visceral Games工作室谈《死亡空间2》开发

Dead Space 2

■江苏 老黑

四个月前，EA正式公布了《死亡空间2》（以下简称DS2）。直到现在为止，国外游戏网站还没有登载关于这款游戏的详细前瞻资料。作为一匹2008年末杀出的动作冒险游戏黑马，DS的优秀品质和精彩内容直到玩家上手之后，才真正得以展现——看来制作组这次依然希望将悬念和精彩留到最后，这也许就是到现在他们还没有正式揭开DS2面纱的原因。近期，制作组公布了游戏的第一份开发者日志视频，制作组的主创人员们轮流上阵，回答了玩家们所关心的热点问题。

问题：前作的“工程师大叔”主角Isaac Clarke不是死了吗？他怎么又出现在DS2公布的第一批截图里？另外能透露一下本作的冒险舞台吗？

艺术总监Ian Milham：在前作大结局中，最后关头钻入逃生舱，离开石村号采矿船的Isaac Clarke看到了女友Incole的身影，随之“她”变异为了异形——这一切其实都是Issac在“信标”（The Mark）影响下所出现的幻象。漂浮数日之后，Isaac被联合矿业公司的船只营救，并且被送往以土星的一颗卫星为基础修建的人造空间殖民地“蔓延”（The Sprawl）上。除了休养生息以



环境破坏效果



通过儿童身体突变而来的异形

外，作为一名“石村号异形感染事件”的唯一幸存者，Isaac被公司任命为武装部队顾问，负责灭杀异形装备和战术的研制、制定工作。

与石村号不同的是，“蔓延”并不是公司的财产，它是一颗由数代人建设而成的星际殖民地，它的区域也要大大超过前作中的石村号。殖民者的住宅区分为富人区（公司高层）和贫民区（普通殖民者），整个殖民地有完备的商业中心、行政设施和公寓楼。想要游历一番，除了乘坐与石村号类似的轻轨以外，还要借助电梯，因为这毕竟是木星的卫星，恶劣的地质和气候条件，使得大多数的人造设施，都必须建造在星球矿层的深处。

之所以在DS2中创造如此庞大的场景，除了增加游戏的流程和探索乐趣以外，最重要的目的，是让玩家拥有更强的角色体验感。“蔓延”殖民地遭受了异形的感染，但与石村号不同的是，这里除了Issac以外，还有大量的幸存者，与他们的互动，也是Issac惊悚旅程中的重要组成部分。为此，我们为Issac重新创造了外形（不再是前作中的大众脸），并且还为他专门找了配音演员和动作捕捉模特。

问题：Glen Shofiled和Michael Condrey两位主创离开了工作室（两巨头已经转投Activison旗下的Infinity Ward

●类型：动作射击 ●制作：Visceral Games ●发行：EA
●发售日期：2011年第一季度 ●期待度：★★★★☆


本作的动作性会得到增强，少不了这种贴身搏杀


Issac本作中的行头显得更加具有科幻感

工作室），这会给DS2的品质带来怎样的影响？

执行制作人Steve Papoutsis：Glen和Michael的努力与DS初代的成功密不可分，但是，游戏业已经早已经告别了两个人就可以创造出一部优秀作品的时代。游戏的动画、AI设计和美工人员依然是原班人马，EA的合作伙伴部也从其他制作组抽调了不少精英加盟开发。在DS的制作中，整个团队积累了大量关于惊悚题材动作冒险游戏的制作经验。另外，别忘了我们几乎人人都是恐怖电影的爱好者，我们知道怎样才能让玩家们觉得DS2比初代更加带劲。

问题：根据先前的资料宣传，DS2将更加注重动作性。你们是指DS到DS2的变化，就像《生化危机4》到《生化危机5》那样吗？我们可不希望看到一个用近乎无限的子弹将怪物射得屁滚尿流的游戏。

Steve Papoutsis：我想你们已经通过制作组公布的设定图看到，Isaac此次不再是拿着大焊枪一类的工程道具去与穷凶极恶的Necromorphs异形交战。由于军方已经意识到了异形的存在，并且着手展开“灭虫”装备和战术的研究，Issac此次使用的装备，无论是盔甲还是主力突击步枪，在性能上都有极大的提升。当然，我们也已经看到了《生化危机5》在强化动作性后所带来的失衡，因此并不会将DS2变成一款彻底的第三人称视角射击游戏。所谓动作性的增加，是对环境、道具和枪械的运用方式上面的要求，而不是一味的轰杀。关于这部分的游戏内容，目前还不能透露太多，但可以告诉玩家们一点——我们现在正在强化场景的物理性和武器的穿刺攻击效果（前作的动作主题是“切割”，而本作的主题则变成了“穿刺”，从先前公布的“投标枪”这件武器上就能看到设计师们的这种倾向），不仅仅《生化危机5》的打法无法在DS2中玩转，就连DS初代中玩家积累的经验，也会在续作中统统失效。

《使命召唤——现代战争2》和《未知海域2》（船长2）是制作组中不少人喜欢的两款作品，他们都希望能够在DS2中也作出“互动电影”式表现效果。在正式版中，玩家们也将会看到采用上述两款经典表现机制所组织的关卡，到时候不要分不清眼前上演的究竟是过场电影还是可操作关卡哦！

问题：根据Game Informer一月透露的消息，DS2将加入多人模式，请问制作组会对此如何设计？

创意总监Wright Bagwell：我们准备加入合作模式，但单机流程的设计依然是为了单人玩家所设计，我们并不打算像CAPCOM一样，将一个个合作关卡充当单机流程，让AI控制的2P角色在战斗中不断添乱和搅局。《生化危机》系列的1和4两作是我的最爱，我希望DS2中将包括“生化1”的惊悚感和“生化4”的生存压迫感，其实这在DS1中我们已经做得够好，但我们希望在续作中做得更好。我们并不希望DS2的合作模式变成怪物虐杀秀，期望实现的效果，就是‘不合作就是死’这种压迫感。这涉及到怪物的攻击力和两名玩家攻击输出、子弹限制等因素的平衡计算，目前制作组还在就这些参数进行微调。

除了切割和穿刺怪物以外，DS2的多人模式也可以将施暴对象变成人类玩家，死亡竞赛和夺旗等动作射击玩家所熟悉的模式，也会出现在本作中。此外在认真研究了《求生之旅2》的游戏模式后，由一群玩家扮演“除虫能手”，另一部分玩家扮演异形的“人、妖背靠背”模式也在研讨之中，不日将向玩家们公布详细情况。


“蔓延”号殖民地的居民，现在也沦为了异形繁殖的工具


怪物的外形设计绝对让玩家们过目不忘


游戏新公布的一张壁纸，水墨画风格的对称图形，目前我们还搞不懂它所隐藏的含义



《星际争霸Ⅱ——自由之翼》单机战役模式最新资料
Starcraft II:Wings of Liberty

■江苏 慢悠悠

随着Demo的公布和遭遇战模式的被破解，《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）已经不再神秘。除了颠覆性的战术体系，SC2还将提供精彩纷呈的单机战役体验，首先发售的《自由之翼》仅仅只包含有人族战役，神族的《虚空遗产》和虫族的《虫海之心》都将独立出片发行，从一个侧面也可以看到此次战役模式的大手笔。

科研与单位升级

通过之前的前瞻，我们知道SC2的单机剧情采用了《战锤40k——战争黎明2》的驱动机制——自由选择星系和战场，并且在关卡之间有整备系统，还加入了部分角色扮演的游戏方式。

人族英雄Jim Raynor的旗舰——Hyperion（亥伯龙神）号是整个行动的基地，在酒馆中，你可以招募到战力惊人的雇佣兵。在军械库中，玩家可以为每种单位购买升级项目。而提供升级的科技项目，则需要在飞船实验室中先行研究。

每场战斗中，Raynor都可以搜集神族的圣物与虫族的DNA样本，然后换算成一定数量的科研点用于新科技的解锁，每个任务中都可以获得最多不超过25点的科研数值。每次你可以为一个单位解锁两种升级科技。比如解锁机枪兵的两个一级升级项目，它们分别是攻击力增加5%和防御力增加5%。堡垒的两个科技是增加一级建筑护甲，和将盔甲驻扎人数的上限提升到6人，以增加其火力。在单机战役中，玩家不可以为单位同时提升攻防能力，两个升级选项只能选择其中的一个，这就意味着在通关之后，玩家只能装备50%的科技。

任务演示

在接下来的演示中，我们看到了前“幽灵”特种兵，现在的雷洛突击队成员兼黑市武器商人Gabriel Tosh前来造访，向已经沦为太空雇佣兵的Raynor下达新的任务。按照雇主的要求，Raynor前往一颗神族控制的星球——Bel'Shir，这个丛林星球蕴藏有具有强大精神影响力的气体Terrazine Gas（区别于游戏中采集到的Vespene Gas）。

战斗开始时，玩家已经拥有漂浮在天空的主要基地设施，你所要做的就是将它们降落到矿区，然后采集水晶和气矿，将战争机器启动，继而攻击地图上由神族把守的Terrazine气矿井。听上去很容易，但随着任务的进展，玩家所控制的矿井数量越来越多（任务目标为占领七个），兵力也越来越分散。神族则会不断派出小股部队对各个资源点进行骚扰，一旦它们封闭了超过一半的矿井，则任务会以失败告终。玩家需要用探测雷达尽可能的打开视野，从而延伸攻城坦克的火力支援范围，让个资源点处于人族强大火力的保护之下。同时还需要派遣“巨人”机器人（这种


Raynor在实验室中与曾经救助过的女科学家交谈研究进展

●类型：即时战略　●制作：Blizzard　●发行：Blizzard
●发售日期：2010年第二季度　●期待度：★★★★★

前作中的单位只能在单机流程中使用）在各个防区内巡逻，防止神族空军的偷袭。任务胜利后，玩家所扮演的Raynor再次回到亥伯龙神号的剑桥，此时Tosh向Raynor揭示了任务的目的：他希望通过Terrazine气体来对“幽灵”进行强化，从而训练出一种具备更强大精神力的终极兵种——“鬼灵”（Spectre）。

第二个任务的目的地，是被神族称为“圣骨箱”的Xil星球，一支由Moebius基金会（SC2中致力于寻找上古智慧生命那迦族遗迹的神秘组织）派出的探险队着陆后不久即与总部失去联系。Raynor接受这个任务，所看中的就是Moebius的丰厚报酬，因为他的船员已经因为连续领不到薪水而怨声载道。

Xil星球上玩家要体验的，是一个纯粹的防守任务：Raynor找到了失踪小队在星球上遗留的基地，他们在被神族屠杀殆尽之前，正在着手发掘神族的圣物。基地中有一台大型激光挖掘机，重新开启后，整个矿区就能恢复运作。在圣物的能量封印被激光打破前，神族会派出大量的地面部队从四面八方袭来，而玩家的目标就是原地坚守，直到圣物的出土。攻城坦克和机枪堡垒在神族的凌厉攻势面前已经显得非常吃力。所幸的是，助手Horner告诉Raynor，挖掘机射出的激光也可以用来打击敌军，在防线吃紧的情况下，适时停止挖掘，将粗长的激光用于横扫神族的攻击线，可以有效增强本方的防守。打法奔放的玩家，也可以将挖掘机打包带走，以反客为主的姿态，向神族在星球上的驻地实施主动进攻。消灭全部的敌对势力，从而直接获得任务的胜利。

Zeratul的乱入

Raynor在船舱中与神族的流浪英雄Zeratul不期而遇，Zeratul语重心长地告诉自己的这位异族朋友，他从Xil星球上带走的圣物属于那迦人，它是开启宇宙末日的钥匙。唯一阻止宇宙分崩离析的方法，就是干掉刀锋女王Kerrigan。这一片段早在2007年SC2的第一次展示活动中就已经出现过，不过那时我们看到的仅仅只是这个剧情的一个片段。随后，Zeratul拿出了一块用于保存神族世世代代记忆的“永恒水晶”（Eon Crystal）放到了Raynor的手中，并表示这块水晶将让Raynor明白他所说的一切。

在实验室中激活“永恒水晶”之后，Raynor在三维全息影响中看到了Zeratul之前浪迹太空的生活。游戏以数段精彩的CG动画，为我们展示了Zeratul在宇宙边缘所看到的混沌景象。在接下来的闪回任务中，玩家将扮演Zeratul独自前往被虫族侵袭的神民神圣家园。身为黑暗圣堂武士的Zeratul具备强大的实力，他能够保持隐身，将自己的身体瞬间转移到地图上的另一个区域，以及让围攻自己的低级爬虫们陷入昏厥状态。不费吹灰之力，Zeratul就到达了祭坛，准备调查虫族的入侵意图，在这里他还找到了一些幸存下来的潜行者（Stalker）和几位由AI控制的执政官（Archon）。随后刀锋女王的显身打破了暂时的平静，虫族大军铺天盖地般地朝着神族小队席卷而来，在执政官的掩护下，Zeratul和潜行者不断利用传送功能，避免陷入虫族的包围，艰难地到达了地图的出口，在这里，他又一次遇到了Kerrigan。





你还能在单机流程中找到秃鹫战车（地雷车）



每次任务最多可以获得25点的科研消费点，用于解锁各种科技

一段高质量的CG动画表现了Zeratul和Kerrigan这一对冤家之间的决斗：Zeratul斩断了刀锋女王的一只翅膀，不过Kerrigan对此毫不在意，身体上的创伤很快就得以复原。她告诉自己的老对手，宇宙的末日即将到来，没有任何人能够阻止一切归入混沌，然后消失在Zeratul的视线之中。

除了全新的任务驱动机制和剧情表现手法以外，SC2的单机流程还将包含有成就系统，这将极大的扩展游戏的重复可玩性。一部互动太空科幻史诗的扉页，即将在数月后由玩家们的双手翻开。P



久违了的“火蝴蝶”，它依然只会出现在战役模式中



战争双雄——PC FPS游戏最高之争

■贵州 飞奔的企鹅

既生瑜，又生亮

随着《战地——叛逆连队2》（以下简称BC2）的日益火爆，开始质疑《使命召唤——现代战争2》（以下简称MW2）的声音也越来越多。MW2从发布之后便以惊人的销量迅速问鼎2009年销量最好的游戏，大概是由于Infinity Ward在家用机版本上就已经赚得盆满钵满，对PC版销量和投入的性价比并不看好的缘故，越来越多的玩家开始不断地抱怨：无局域网，无自架服务器，最多只能9v9等等……虽然这些对于家用机玩家早已是常事，可对于PC玩家来说还是头一遭。这还不包括前所未有的高价，以至于一些地区的代理商放弃了原定的代理计划，而当地玩家被迫以更高价购买海外版。虽然单机部分达到了一如既往的高水准，可对于玩家们来说，这可不值60美元。PC版联机部分的诸多限制和Activision高傲的态度也让玩家们甚是伤心。

而另一边，或许是源于《模拟人生》系列的成功，EA显然更愿意去讨好PC玩家。自BC2一公布开始，EA就在想方设法恶心MW2。当IW宣布MW2将不支持第三方服务器时，DICE的高级制作人Karl-Magnus Troedsson立马将在自家的Twitter上拐弯抹角地表示：“只有第三方服务器才可以保证联机游戏体验，这正是我们在做的。”到了MW2即将发布时，有记者向EA的CEO John Riccitiello谈及BC2，这位华尔街名人更是信心满满地表示：“和下周的游戏相比，BC2才是最棒的！”之后IW宣布仅有5张新地图（其中两张还是来自COD4）的DLC将会售卖15美元的天价（这已经一个Xbox Live Araced小游戏的价钱了）。而在同一天，DICE也推出了BC2的新地图包，并且表示：“我们可不会为了几张地图就让玩家出钱，谁让我们是DICE呢。”

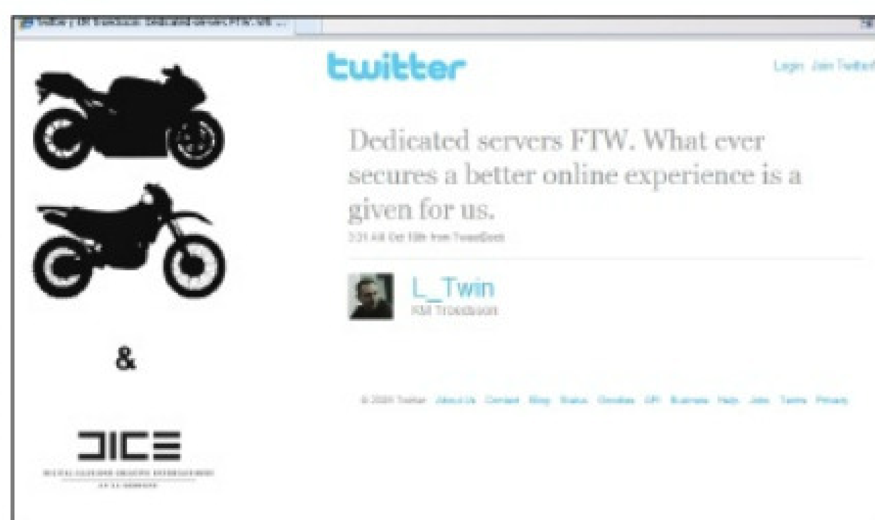
Call of Duty: Modern Warfare 2
PC
PRINT
86
metascore
Generally favorable reviews
Based on 39 critic reviews
How did we calculate this?
User Score: 3.4
Based on 4702 votes
Read user comments
Rate this game >

Battlefield: Bad Company 2
PC
PRINT
89
metascore
Generally favorable reviews
Based on 33 critic reviews
How did we calculate this?
User Score: 9.0
Based on 296 votes
Read user comments
Rate this game >

Metacritic统计的BC2和MW2的媒体平均分及玩家平均分，MW2的玩家平均分统计是出了什么问题吗?

而本身就拿恶搞当作特色的

BC2在游戏中同样没放过《使命召唤》。在雪地关卡时玩家发现俄国企图利用EMP电磁脉冲攻击美国本土，军士长Redford想向上级汇报，Sweetwater也表示："那就让他们去找一帮特种部队的废柴，各个拿着有猥琐的心跳探测器的枪的人上吧。"尔后又当Sweetwater抱怨没有雪地摩托可开时，Haggard又说："那是娘娘腔才骑的玩意！"这让对《使命召唤》失望了的PC玩家们不禁开怀大笑。更具亲和力的售价也让玩家对BC2的好感倍增，BC2自发售开始就坐上了销售排行榜的第1位，上市17天之后，在并未计入STEAM和EADM数字版销量的情况下，仅北美和欧洲地区销量就已突破230万套，一举成为了三月份最成功的游戏。虽然和MW2总体销量相比仍有较大差距，但是在PC平台上遥遥领先已经不成问题。



"只有第三方服务器才可以保证联机游戏体验，这正是我们在做的"

恩怨纠葛

平心而论，MW2和BC2或许根本就不能算作一类游戏。尽管同是主视角射击，不过BC2应该算作娱乐向的军事模拟游戏，通过驾驶大量载具和大型地图，试图给玩家带来强烈的场面感。而MW2则以反恐行动为主旨，通过音乐和场景以及剧情的渲染，给玩家带来了无与伦比的带入感。但无奈COD系列的光芒实在是太耀眼，无数FPS都想方设法与之看齐，就算BC2亦是如此。"战地"系列长期以来一直以最佳娱乐军事模拟著称，尽管饱受赞誉，但销量一直很一般，显然大部分玩家更喜欢玩"比较简单"的游戏。和"战地"比较而言，CS向的COD更受玩家喜爱。为了吸引更多非战地迷，BC2也做了诸多变化，例如减小的地图尺寸（当然缩减后还是算很大的）、削弱载具威力、去掉固定翼和指挥官、增加杀手视角等等。尽管遭致老玩家们的诸多非议，但是EA可不在乎，花花绿绿的钞票才是他们想要的。虽然不断讽刺MW2售价高昂，但自己也没闲着，他们在游戏中植入了EA Store（EA自己的数字销售平台），这让人不禁想起了国内那些号称"永久免费"的烧钱网游。玩家们禁不住感慨道："EA果然跟NEOWIZ学坏了（注：NEOWIZ，韩国著名游戏公司，与EA合作开发了FIFA Online，同时也是《穿越火线》的开发商）"。但是论手法确实是要比Activision高明得多，相信很少接触此类网游的欧美玩家们还没有意识到道具有多烧钱，不知道国内FPS网游常见的"XX黄金狙""XX美女角色"是否也会在EA Store里面出现……


重生娱乐(Respawn Entertainment)二巨头，Jason West（左）和Vince Zampella（右）


官方COS，帅气的MW2人物

相较于EA，Activision则表现得更为傲慢无礼。撇开近期的MW2不谈，Activision跟好几家知名游戏公司的关系都不太好。跟Valve有过官司纠纷，id Soft早期时也曾跟Activision合作，DOOM3、QUAKE、狼穴一系列等品牌都将发行权交给了Activision，堪称黄金搭档。结果后来Activision因为COD的成功而对id的态度变恶劣，导致id和Activision十几年的合作历史终结。结果EA趁机下手，不仅是Crytek，就连id、Valve、Epic也依次被搞定。COD的成功迷住了Activision的双眼，对IW也开始摆起了架子，不仅强硬地拒绝了IW创始人要求革新的请求，甚至连理应拿出的奖金也没有兑现，将其二人直接开除。结果招致IW其他员工的愤慨，接连有20位员工选择了辞职，涵盖游戏设计、动画、剧情各个部门的负责人。最后，前Infinity Ward高官Jason West和Vince Zampella在好莱坞经纪人安排下，乘坐由对方提供的私人飞机秘密飞往加利福尼亚北部，选择了EA，并且在EA的帮助下，他们成立了一家新的游戏工作室，并命名为重生娱乐（Respawn Entertainment）。大概是出于经验教训，他们只将新游戏的发行和出版交给了EA，而把制作的权利牢牢握在自己手里。讽刺的是，Jason正是当初2015工作室的总设计师，作为互动电影系列的第一作，《荣誉勋章——联合奇袭》大受好评，使得《荣誉勋章》系列成为了EA的又一棵摇钱树，被胜利冲昏了头脑的EA高层要求2015把《荣誉勋章》迅速形成产品线。但Jason有自己的想法，他可不想自己浪费在长时间的重复劳动上，结果一下就带上22名核心开发人员集体出走，这才有了Infinity Ward。历史总是惊人的相似，不过才过去几年，一样的事又轮到了Activision。相信EA这次是打算彻底放权了，因为就算什么也不做，这也够恶心Activision了。倒是在4月15日晚上，Activision的首席执行官Bobby Kotick还表示了谨慎乐观，并且反复强调MW2持续需求增长，公司经营良好，其地图包Stimulus销售打破纪录，公司获得了良好的收益。EA的副总裁Jeff Brown可没放过这个机会，他对此讽刺道："这就像是在说，我上个月毙掉的那匹神驹为我赢得了三连冠！（画外音：而且它还是我亲手干掉的！）"

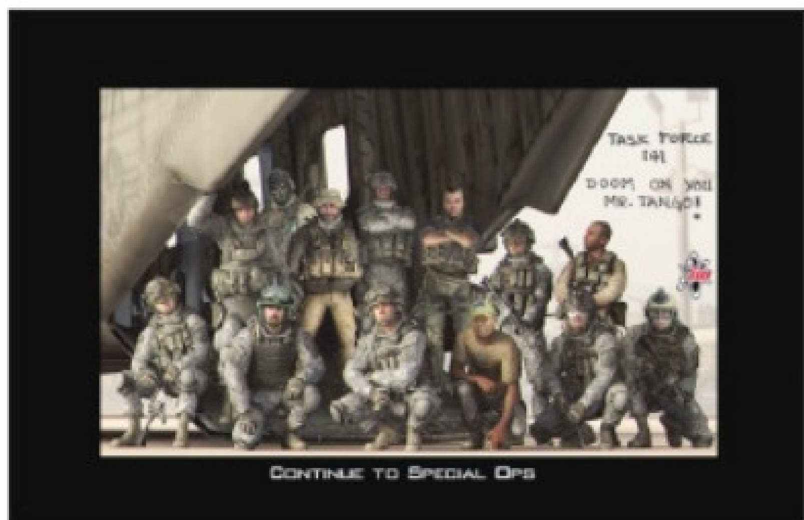

BC2画面相当出色

正面比较



BC的动作捕捉


MW2中的纸片山



MW2血肉丰满的人物描写

若是纯粹从技术角度来看，BC2自然是更胜一筹。DICE从“战地”系列第一作《战地1942》开始就坚持走自主引擎改良道路，先是利用收购来的Refraction公司的Refractor引擎改进为Refractor2，再是自主创新鼓捣出了个寒霜引擎，硬件位移置换贴图、轨迹光线、HDR音效、可破坏地形等等技术无一不显示了寒霜引擎本身的强大。反观IW，由于当初的出逃实在是太匆促，只能选择免费的Quake3引擎，并且将其改成了“IW Engine”。总的来说还算不错，复杂的人工智能，出色的打击感——但是Quake3实在是太老了，为了节省资源被迫将一些场景2D化，而粗糙的纹理等也显示了引擎的落后。在COD2时，还曾与7800GTX捆绑销售，在DX9模式渲染下干倒了一大票显卡。当时笔者所使用的6600GT大致可以开到中，结果到了COD4和MW2时，6600GT仍然可以开中。虽然顶着高优化的帽子，但是屡次利用取巧的画面已经难以博得玩家的欢心。尽管IW顺利拿到了IGN所颁发的次世代十大引擎之一，但是IGN的编辑也承认，更多是出于感情而并非理智，一些玩家也因此将其戏称为《纸片召唤》。

让我们再来看下单机部分，同为虚构的现代战争，继承了前苏联最大遗产的俄罗斯再一次成为了反面角色，寻求超级武器攻击美国本土（在MW2中则是通过将机场屠杀责任推卸给美国人阿兰制造争端），玩家参与的军队再一次拯救美国及世界云云之类的老套剧情。MW2中玩家扮演的是在阿富汗执行任务的美国游骑兵与CIA特工，141特种部队合作转战阿富汗、俄罗斯、巴西以及美国本土。如上文所说，MW系列不追求大场面，而是力图通过汉斯季莫的震撼人心的音乐，峰回路转的剧情，血肉丰满的人物等营造气氛，将诸多电影、电视剧中的经典桥段融入游戏关卡，并不突出玩家角色，使得玩家看起来并非是战斗英雄，而更像是一名被卷入战争的士兵，烘托出了极强的带入感。将其称为近几年最为优秀的游戏也不算过分。反观BC2，作为老牌游戏公司，DICE从《战地1942》开始就一直将战地系列作为立足世界大牌游戏制作公司的资本，在以往的“战地”系列中一直将多人游戏部分作为卖点而完全忽视了单人部分。就像CS一样，仅仅是加入几张地图和BOT作为练习，剧情也不过是几百字描述文而已，在BC2之前也只有《战地2——现代战争》和“叛逆连队”的1代这两款家用机游戏才加入单人剧情，但做得都不怎么样。战斗不紧凑，低劣的队友AI，糟糕的演算都称得上是并没有什么单人游戏制作经验的DICE的败笔，这点在BC2中同样没有改进，就算最死忠的战地迷也只能说：“单机不过是赠品而已，去玩联机再来评价战地”。

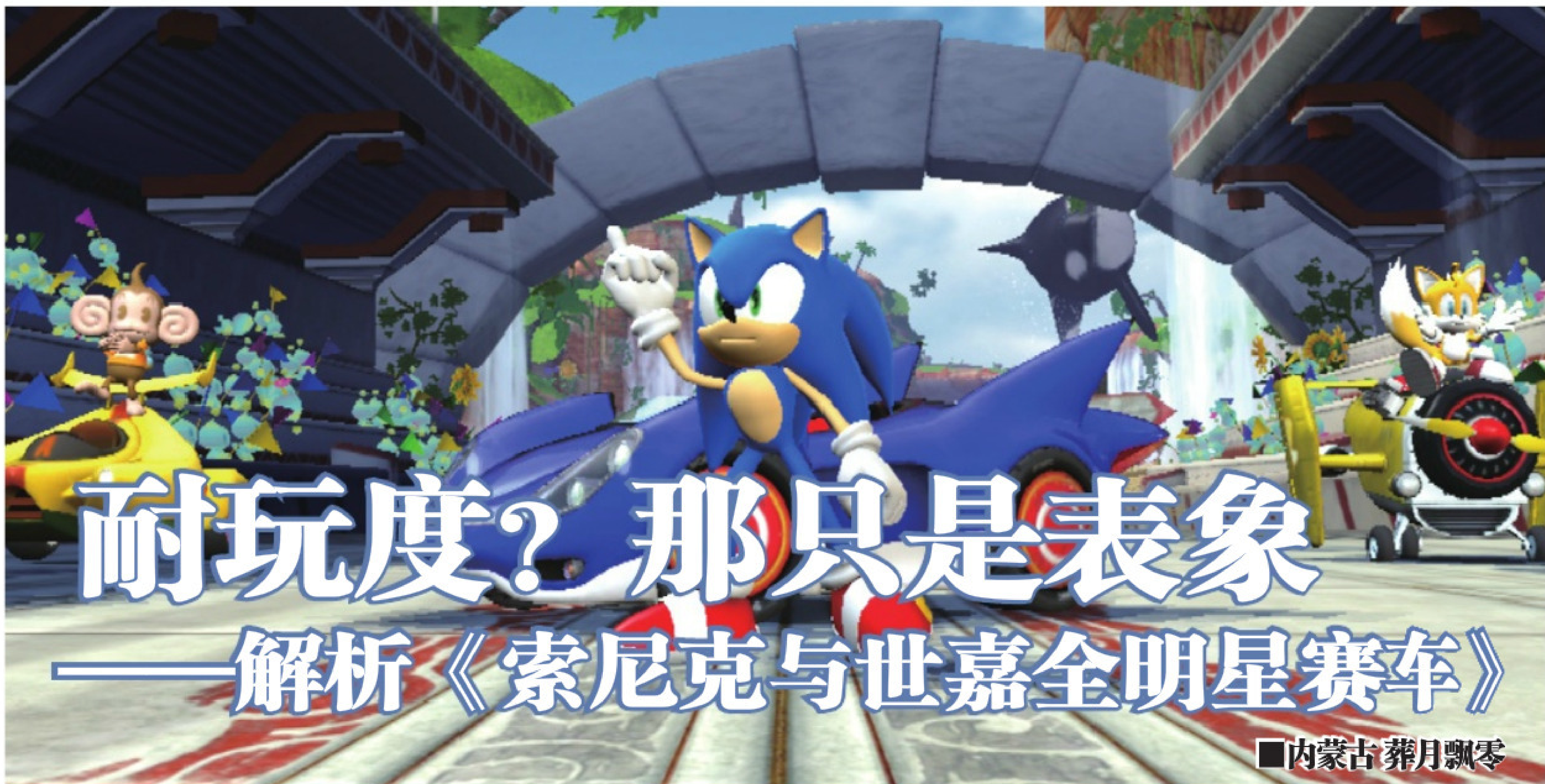
而在人物设定上，BC2延续了BC1的恶搞风格，B连的四个士兵虽然一本正经但是各自都是怀着不轨的目的参军的军人。除了军士长是为了缩短服役时间自愿加入外，其他人都是因为捣蛋才被调转过来的，时常嬉笑打闹，在BC1中甚至为了金块擅自脱离军队，乱糟糟的服装和口中时不时爆出的粗话和黑色幽默也让玩家不禁感慨：这哪是什么军队，简直就是四个嬉皮士。和BC2相比，COD里的人物则显得正规得多，米奇头盔、奔尼帽、X-800、三沙和数码迷彩、O记手套、阿拉伯方巾、Molle 2、OTV、作战靴等一大堆军品名词对于普通玩家来说可能陌生，但是看到游戏中角色们帅气的ACU（陆军数字迷彩通用战斗服）打扮再加上王牌特种部队的出身，配上大片一般的台词，仍不免暗暗感叹一句：“好骚！”以至于在MW2出了之后，不少玩家在论坛上发帖求助在哪里才可以买到Ghost的骷髅面罩。


传奇音乐家汉斯季莫-MW2作曲者

结语

随着单机市场的日渐萎靡，能够热销的游戏大多数是支持局域网、互联网，又或是热门多人游戏的。也就是说，目前即使是单机游戏，也在往“多人”的方向发展。纯粹的单机、单人游戏已经少之又少。多人化，俨然成为了单机游戏发展的趋势。不管是BC2还是MW2，均是以多人联机作为卖点的游戏。COD的联机被很多人称之为CS加强版，比如较小的地图，极快的节奏,追求个人枪法等等。不过可以呼叫雷达、空军支援甚至是核弹的设定让游戏变得有趣。再加上可以自定义枪械和技能，让玩家们感到眼前一亮，这也正是MW成功的原因。和早在《战地1942》年代甚至是更早的《飞鹰行动》时就已经把多人联机作为游戏的重头戏，大规模的载具和步兵在大地图上协同作战正是“战地”的卖点所在，但又并非是像《闪点行动》或者《武装突袭》那样追求军事模拟，而是同时考虑到了普通玩家，注重游戏真实性也没忽视游戏性。BC系列中参考了COD改变了往常“战地”系列的很多设定，但也使其更加娱乐化，节奏也变得更快，再加上独特的破坏系统，也吸引到了更多玩家。

这两个系列如果能在相互借鉴的前提下形成有益的竞争，将会是我们乐于看到的，这也是玩家之福！



耐玩度？那只是表象
——解析《索尼克与世嘉全明星赛车》

■内蒙古 莽月飘零

《索尼克与世嘉全明星赛车》（Sonic & Sega All-Stars Racing，简称索尼克赛车）是一款模仿《马里奥赛车》的趣味类的竞速游戏。《马里奥赛车》是这类游戏的鼻祖，而且其质量也的确没得说。而且正如大部分玩家会拿《黑街圣徒》与GTA系列对比、会以“剑网3”与WoW对比一样，大多数玩过《马里奥赛车》的玩家也会不由自主地拿《索尼克赛车》与《马里奥赛车》对比。

趣味类赛车游戏《马里奥赛车》推出后模仿者不计其数，但能够超越的却一个也没有，“一直被模仿，从未被超越”这句话放在这里非常贴切，《索尼克赛车》虽然全盘模仿，也并不能超越《马里奥赛车》，但其不俗的质量足够可以与其相提并论。

很耐玩的游戏



角色众多，你熟悉的，你不熟悉的纷纷登场

一个游戏的耐玩度是建立在众多因素的基础之上的，比如平衡性和带入感。《索尼克赛车》的平衡性做得很微妙。游戏初始你可以选择包括刺猬索尼克的八名角色，之后你可以通过比赛来积累资金去解锁其他角色。作为全平台游戏，各个平台上或多或少会有区别，比如Xbox360会有独占的班卓熊和虚拟人偶，而PC和PS3版则完全没有独占角色。虽然如此，PC版上的可选人物也达到21个，每一个人物都有只属于自己的操控特性和一个技能，再配合上不同的地图，可玩性大大提高的同时，对游戏平衡性也是一个严酷的考验。好在在平衡性上游戏没有什么太大的硬伤，一些局部细微的不平衡并不影响大局，比如赛道中小弯度弯道对漂移准备时间较短的角色会有一定的优势。但通过合理平弯道大小、弯道位置过后放置加速器、获得道具类型概率等等手段巧妙地将细小的不平衡性降至最低，让游戏表面上看起来是非常平衡的。

一个好的竞速游戏电脑AI需要在玩家跑第一时紧随其后，让玩家不能松懈，随时紧绷神经。而玩家落后时又要等等玩家不能让玩家产生强烈的挫败感。当然这不能太做作，让玩家明显看出来，不然会有侮辱玩家智商的嫌疑。而这样就有一个问题，当玩家落后太远时怎么能不让玩家产生挫败感的同时又没察觉AI在故意放水。《索尼克赛车》道具获得的几率依照玩家当前排名而定，名次越后几率越大，而技能道具在名次倒数第一时基本上90%可以获得。虽然每个人物的技能不同，但技能基本都可以让你从倒数第一一跃成为正数第一，除非你落后得实在太远。这样的设计让玩家无论处于什么样的名次时都有足够的动力去完成比赛，而不是立即放弃比赛，不仅没让玩家感觉被放水，反而会还让玩家对自己的运气而感到沾沾自喜。

作为竞速类游戏，增加游戏重玩性的手段目前就那么几种，比如增加赛道、设置评分刺激并鼓励玩家一遍一遍反复尝试、提供不同模式等等。



每人都有一个超强技能，往往你会以此逆转赛场形式——舞拉拉来了！



小弯度赛道对漂移准备时间过长的角色很不利

《索尼克赛车》能用到的都用到了，然而道具系统是趣味类竞速游戏的精髓，《索尼克赛车》在这方面做得虽然不差，但也有同类游戏的毛病。比如鸡肋道具与大杀器道具之间威力的极度不平衡，这就造成了运气因素变得比技术水平重要得多。虽然有这些弊病的存在，但其中道具获得几率与名次有关、技能道具的引入又中和了这些弊端。这就导致了“虽然不能说做得非常好，但在道具方面至少做得并不比同类游戏差”这种尴尬的评价。

趣味赛车游戏的根本还是赛车



不止有名次排名还有获得奖金的排名



这个屏幕倒转的大杀器道具比如同鸡肋的喇叭道具的威力强的不是一星半点

“用一切方法阻碍对手以获得冠军”是这类游戏的主旨。不知你有没有在FC上玩双人合作过关游戏时去陷害你的队友，这样的乐趣远远要比两人合作有趣得多。比如FC上的《气球》就是很典型的例子，游戏时允许相互踩爆对方的气球，两人相互陷害还要提防敌人，最后留下一方幸存并过关时获得的乐趣远远大于两人合作完成关卡，而且其过程也充满笑声。

同样，竞速时允许阻碍对手的游戏远远要单纯较量速度和对赛道熟悉程度要有趣得多。《火爆狂飙——天堂》的解决系统虽然如同鸡肋，但的确它比单纯竞速的《极品飞车》要有意思，因为你总想着怎样去解决对手而不是想着如何赢得第一，而这会分心导致屡次撞车。虽然如此，一般情况下撞车也比夺取冠军获得的成就感与乐趣要大。《索尼克赛车》中虽然在赛道、角色、道具等方方面面将陷害对手发挥得淋漓尽致，但无形中却削弱了竞速时赛车间单纯较量。竞速游戏一般都允许你借助车身位置和赛道边缘来把控对手防止超车，但在《索尼克赛车》中显然不如给对方一火箭炮来得有效与刺激，更何况单纯赛车间的较量本身做得就不是很好，比如你有时候会被对方弹开，或是被对方道具击中而得不偿失。

《索尼克赛车》太注重陷害方面而忽略了竞速游戏最原始的车与车之间的较量，毕竟这还是一款赛车游戏而并非陷害游戏，《极品飞车》系列无论是因拟真程度太高而导致爽快缺失而遭到玩家不满的《极品飞车11——街头狂飙》，还是非常爽快的《极品飞车7——地下狂飙》，其中车与车间的单纯较量都做得很好。虽然我知道这没有可比性，但这足以说明问题——首先是竞速而后才是趣味，而《索尼克赛车》给人的感觉多少有点本末倒置。

被遗忘游戏明星的第二次生命

游戏明星塑造是多方面的，好的人设是必要的，需要使其在一个质量不差的游戏中亮相也是必要的，而且还需要经得起时间的考验。作家、明星、撰稿人等等需要时常有作品推出才行，不然就会被人们遗忘，不管你曾经写得再好，现在没有作品，人们就会将你遗忘，他们所记住的只是过去的你。所以大部分歌星没有新歌推出而又不能被人们遗忘，时不时爆出一些八卦什么的自然就是最佳选择。不管事件真假，至少你去关注了，至少你还知道他没有退出这个圈子。



有些赛道的景色亦真亦幻十分迷人，比如这一个赛道

游戏明星角色也是如此，对于我来说，《新英雄传说5——海之槛歌》中的乌娜留给我的记忆是最深并最是最美的，然而卡卡布三部曲被FALCOM完结了，ED6是全新的故事，乌娜也成为过去而深藏在我的美好记忆里。不知火舞脱胎于《饿狼传说》扬名于KOF系列，每一代KOF系列几乎都有她的身影，然而KOF12中火舞却出人意料地没有登场，而今最新作KOF13的发布却以不知火舞登场作为宣传点，游戏明星的魅力和作用可见一斑。

对于1991年诞生的索尼克来说给大部分玩家的记忆也仅限于当时《索尼克》辉煌的时候，还有1992年的《莎木》、1993年的《VR战士》等等，通过以可选角色加入《索尼克赛车》赋予了角色与作品新的生命，同时过去那些不是很有名的游戏如《超级猴子球》《街头涂鸦》《大家一起来涂鸦》《死亡之屋》等也以角色或者场景融入游戏借此为我们所知。

而这正是《索尼克赛车》最主要的目的。

结语

《索尼克赛车》的游戏质量不俗，但是由于《马里奥赛车》珠玉在前，本来素质不错的游戏却留给大部分玩家不佳的印象。山寨、模仿、不负责任的移植、糟糕的帧率骤然降低造成的卡顿等等硬伤让玩家产生不满情绪，游戏时初始印象自然降低。然而抛开这些来看，《索尼克赛车》是一个很聪明的游戏，因为和《马里奥赛车》一样，让老的游戏明星以另一种方式散发出了新的光彩。

或许你会因莎木芭月凉的登场而兴奋，也许你会因刺猬索尼克、使用八极拳结城晶而翻出《索尼克》和《VR战士》重温一遍，这款趣味类赛车游戏的用意其实已经在游戏名称上非常直白地告诉你了：《索尼克与世嘉全明星赛车》。P

教皇国岁月，梵蒂冈风云


（注：本文中所提及的游戏中内容与真实历史及宗教无关）

■山西 龙神将

《中世纪2——全面战争》是一款很著名的老游戏了，时至今日仍有不少玩家在这个虚拟世界中鏖战争霸。在游戏中玩家会遇到一个非常奇异的国度——教皇国，教皇国的首领是一帮红衣主教和教皇，它是一个属于教会的主权国家。圣洁的教堂、高歌的唱诗班……这是我们这个时代对教会的印象，可是游戏中的教皇国可不是软柿子。教皇大人动辄插手其他国家之间的外交问题，时而打着爱与正义的旗号逼迫交战国停战，时而又宣布宽恕某国吞并他国的罪恶，更会革除看不顺眼的国家教籍——就相当于不许这个国家的人民信上帝了。在中世纪这是一件很严重的事情，因为不信上帝就会下地狱，革除教籍等于是信仰方面的大规模杀伤性武器了。有时候被革除教籍的国家也会撕破脸进攻教皇国泄愤，教皇国的军队往往会推出独具特色的真十字架大车上战场火拼，据说这样很能鼓舞士气。如果不幸敌军过分强大教皇国败北的话，就会出现一个有趣的现象：纵使教皇国的领土丢得一干二净，可是这个国家却不会灭亡。一个教皇被砍了头，立刻会有新的教皇被推举上台，大有野火烧不尽春风吹又生的劲头。为什么会出现这种基督恒久远，教皇永流传的现象呢，那就请你继续往下看。


教皇灭了，教皇国也灭不了

1.耶稣的“遗产”

要对教皇追根溯源的话，还要从耶稣开始论起。关于耶稣创立基督教并被犹太教祭司们敌视，耶稣的门徒兼会计犹大将主人出卖给祭司，耶稣遂被钉死在十字架上的故事世人皆知。但如果我们抛开《圣经》的束缚采用纯粹的考古学眼光来审视这段历史的话，就会发现在耶稣的时代，“耶稣”不过是个犹太男子的希腊化常见名，甚至在《圣经·新约》中就存在四个叫做耶稣的人。犹大这个名字也是如此，耶稣原本的十二使徒中就有两个人名叫犹大，其中一个还是耶稣同母异父的弟弟。其实早期基督教分支极多，每个分支所信仰的教义也各不相同，它们彼此指控对方为异端，所以犹大是否是教派冲突的牺牲品或被丑化的失败者也未可知。

既然耶稣已经升天而去，那么为何又有一个教皇国流传下来呢？这就要带出一位耶稣门徒的事迹了。当耶稣被捕之时他的门徒们顿时作鸟兽散逃走，在《圣经》故事中说

其大弟子彼得在大祭司该亚法的院子里坐着打探消息，当耶稣被该亚法先生审讯的时候，不断有眼睛雪亮的革命群众揭发彼得也是漏网之鱼：先是一个女佣指控彼得说："你素来也是同耶稣一伙的！"彼得见势不妙一边往外走一边摇着头说："我不知道你说的是什么。"他走到大门口时又有一个女佣告诉身边看热闹的人说："这家伙也是耶稣邪教团伙的人！"彼得连忙对围观的群众表示："我不认得耶稣那个人"。接下来又有一位旁观者对彼得说："快别装犊子了，你真是他们一党的，你的口音都把你给暴露了，知道不？"彼得同志情急之下赌咒发誓说："我真的不认得那个人！"接着就撒丫子扯呼了。这位不吃眼前亏的伶俐人，便是传说中的第一位教皇圣彼得。接下来的事情就是耶稣被孤零零地钉死在十字架上——这便是游戏中教皇国真十字架大车的来历了，传说大车上的十字架便是钉死了基督的那一个。虽然这十字架曾被库尔德豪杰萨拉丁的大军焚毁过，可是教会宣布真十字架拥有不凡的再生能力，可以由一片木屑恢复如初模样。所以……这事不好说太细……


这是耶稣在向圣彼得显神迹，两人头上的光环表示神圣，这是基督教与欧洲原始宗教妥协后的产物，其实是违反原始基督教义的

多年后当基督教思想已经在古罗马帝国占据统治地位之时，神学家们宣布在《玛窦福音》里有耶稣对圣彼得的嘱托："我再给你说：你是伯多禄（磐石），在这磐石上，我要建立我的教会，阴间的门决不能战胜她。我要将天国的钥匙交给你：凡你在地上所束缚的，在天上也要被束缚；凡你在地上所释放的，在天上也要被释放。"依据这句话，基督教信徒们必须通过教堂才能与上帝沟通，而圣彼得也因此成为基督委托的牧羊人来照管广大基督徒羔羊，他和他的继任者们有一个长长的头衔："罗马教区主教、罗马教省都主教、西部宗主教；梵蒂冈君主、教皇"，于是基督在人世的代表便应运而生，教皇的概念也由此而来。但是这个传说是站不住脚的，教皇和教皇国的真正来历我们马上就可以从下一节看个清清楚楚。

2.来历可疑的教皇国

古罗马时代的首都罗马又被称为圣城，它是西方文明的中心地带，基督教的大本营自然也设立在罗马城中。313年，古罗马帝国的君士坦丁大帝正式承认了基督教的合法地位，并在当年圣彼得先生被斩首的地方（这位伶俐人最后还是没跑的掉也殉道了）修建了圣彼得大教堂。到了324年，君士坦丁大帝把君士坦丁堡定为罗马新首都之后，综合了罗马统治制度和基督教学说以及希腊及东方文化的混合宗教文化诞生了。347年登基的狄奥多西一世是最后一位统一的罗马帝国的君主，他将基督教定为国教，这标志着曾长期敌视基督教的罗马帝国彻底被基督教征服。狄奥多西一世死后，危机重重的帝国分裂为东罗马帝国和西罗马帝国两部分。象征分裂的"双头鹰"从此成为帝国徽章，东西罗马帝国是同盟关系，基督教成为联系它们的纽带。

此后东西罗马帝国沿着不同的轨迹行进：在东罗马帝国，皇帝成了基督教会的监护人，君士坦丁堡的大主教称号是"牧首"，牧首要服从皇帝的命令；但留在罗马城的大主教利奥一世却不认可皇权对教权的压制，他认为在信仰问题上应该服从教会而不是皇帝。这是因为分裂后的西罗马帝国陷身于经济和政治危机之中，面对着蛮族入侵的危机，土崩瓦解的西罗马帝国连还手之力都没有，更别说干涉基督教会了。

就在西罗马灭亡前夕，利奥一世却上演了一出名垂千古的好戏，那就是说服匈人王阿提拉饶恕罗马城。公元452年匈人王阿提拉率军横扫意大利，所过之处无一例外地屠城纵火只留下一片片废墟。阿提拉直奔罗马而来，这座"永恒之城"眼看就要彻底完蛋。就在这紧要关头，宗教爱国人士罗马大主教利奥一世挺身而出表示：为了全城百姓，我去忽悠忽悠阿提拉！阿提拉在波河接见了利奥一世，主教大人在阿提拉面前苦口婆心地劝说他放过罗马，并指出公元410年西哥特王亚拉里克一世入侵罗马城后不久暴毙。这说明圣彼得和圣保罗庇护圣城，蛮族友邦人士以武力入城恐怕有生命危险。在基督教历史上普遍曾将阿提拉接受利奥一世媾和请求视为神迹，据说当时圣彼得和圣保罗从天而降，两位天使威胁阿提拉说如果他拒绝利奥一世就让他死。于是阿提拉撤军而去，利奥一世真的拯救了罗马。这真是：主教一怒发天威，蛮酋胆裂狼狈逃。可惜的是这段天使下凡的记载完全是胡说八道，阿提拉当时已经是骑虎难下，而利奥一世正好让他可以就坡下驴：首先是西罗马献出的财物实在丰厚，足以让阿提拉心动；其次是东罗马援军即将到来，即使是自视为超人的阿提拉也得考虑被两面夹击的后果；还有最重要的一点就是当时意大利地区严重饥馑，瘟疫流行，阿提拉军中也感染瘟疫而死亡极多，要他再去攻击坚城罗马实在力不从心。


这幅油画表现的是圣彼得和圣保罗下凡警告阿提拉必须与利奥一世媾和

随着时间的推移，罗马城的主教后来获得了"教皇"的称号，从此被承认是西方教会的最高领袖。当罗马城不再是帝国的首都之后，它就变成了基督教会的首府。1054年基督教第一次大分裂，君士坦丁堡的教会发展成为以皇帝为领袖的东正教，而罗马城的教会则发展成为信徒遍及欧洲绝大部分领土的天主教。教皇除了宗教职务之外，还是统治整个意大利中部的教皇国国家元首。梵蒂冈称自己的领土为"圣彼得的遗产"，意思是这是耶稣门徒之首和首任教皇圣彼得先生留给梵蒂冈教皇国的遗产。

教皇国是建立在西罗马帝国尸体上的产物，当476年西罗马帝国毁灭于蛮族入侵之时，教皇便趁机组织力量"接收"了不少无主的前帝国领土。他们在意大利搞的小动作让东罗

马帝国的查士丁尼皇帝很不满意，他派军反攻意大利打算重新统一东西罗马帝国。看着原房主的兄弟回来继承房产了，教皇这位打算侵吞的租客只好缩在房间里不敢吭声。所幸游荡在意大利的蛮族伦巴底人力量很强大，东罗马“解放军”没能光复故土倒被撵走了。于是教皇又开始偷鸡摸狗地抢地盘，在面对伦巴底人进攻的威胁下，教皇使出独门绝技“抱粗腿”——拼命贿赂讨好伦巴底人的领袖，再加上蛮族被忽悠皈依了基督教，所以在728年，伦巴底国王路易特普兰德将拉丁地区的一些乡村和城镇捐献给罗马主教，这些土地就是所谓 “圣彼得的遗产”，成为教皇国的立国基石，其实跟700年前的彼得先生根本没有关系。

751年，教皇司提反二世通过向雄霸西欧的法兰克人领袖“矮子”丕平大献殷勤，卑鄙地让法兰克人驱逐了自己的老朋友伦巴底人。丕平将被自己占领的意大利领土赠送给教皇。至此为止，教皇手里的一亩二分地都是靠不法手段忽悠而来的，不论是伦巴第人还是法兰克人都不是合法地主，万一法兰克人反悔说要收回土地的话，教皇岂不是要抓瞎？于是罗马教廷在750年至850年之间伪造了一份地契《君士坦丁御赐教产谕》，宣布教皇国所拥有的土地是在公元4世纪时由罗马皇帝君士坦丁一世奉献给教会的，原因是当时的罗马主教通过祈祷为其治好了麻风病。如果不是脸皮赛过铁皮的话，还真不大好意思弄出这么一份假文件来。首先是拿已经死去300多年的君士坦丁皇帝来垫背，还诬陷人家有麻风病，反正死人不会爬起来抗议。这份地契直到15世纪才被证明是伪造的，不过历任教皇就是死赖着不走别人也管不了。

读者看到这里的时候，可能会感觉教皇国大体上是一帮鸠占鹊巢的厚颜教士集团。不过我提醒大家不要小看了教皇国，它能发展壮大依靠的可不光是招摇撞骗这一手而已。

3.梵蒂冈的情报网


这位是宗教裁判所谋害的最著名受害者：圣女贞德

在首任教皇圣彼得的诸多神迹当中，有一桩特别有趣：彼得号召信徒们为教会捐出财产，亚拿尼亚夫妻二人脑子一热便把田产都卖了，卖完后两人后悔了：这以后的日子可怎么过呀？于是夫妻俩留下一部分钱财，把其余的拿到彼得面前说：俺两口子的全部财产都在这里了。没想到彼得勃然大怒道：“小样还想瞒我？”他立即指出亚拿尼亚夫妻的罪责，这对夫妻遂受神罚相继死亡。这则小故事揭示了一个贯穿古代历史的可怕事实——倒不是教会的贪得无厌，这是他们一贯的作风。而是教会拥有的情报网络和宗教裁判权，在教皇国的漫长历史中这曾是它令人畏惧的武器。

天主教会拥有遍及世界各地的教会组织一直是他们手中得力的情报网络，关于世界各地每一个角落里发生的事情，都可由各地的教会收集并反馈各国大主教手中进行综合汇总，随后传递到居住梵蒂冈城的教皇手中。天主教徒在通过神父向上帝忏悔祈祷时，每个人心中的秘密都会传到教会的情报网中。

乡村教堂的神父可以收集当地农民的想法和动向，例如造反和叛乱往往在酝酿中便泄露出去。16世纪德意志农民战争中由秘密会社鞋会和穷康拉德谋划的很多场起义就是被教会出卖给诸侯而失败的，以至于后来起义军提出没收教会财产和摧毁教堂的主张。而城市中的神父，尤其是国王诸侯们的神父则可以借机刺探军国大事的情报。直到文艺复兴运动之前，各国贵族们的阴谋诡计一般都瞒不过教皇的眼睛，除非教皇与该国大主教出现不和才会导致情报联络的中断。

宗教裁判所担负着铲除异端的职责，它是教会最得力的镇压工具。欧洲各地裁判所的僧侣裁判官掌握对本地区异端的搜查、审讯和判决大权，主教和世俗政权有协作、支持的责任，但无制约、干预的权力。监视把灵魂出卖给魔鬼的异端邪教徒、女巫和巫师是宗教裁判任务中的重中之重，他们怀疑一切人，包括自己的同僚。各种密探和间谍充斥每一个角落，告密成为一种风尚。其中有告发邻居的、告发朋友的、告发同僚的、告发亲戚的、父母和儿女互相告发的、修女修士告发修道院主持和宗教裁判所内部之间的指控。几乎每一次告密都会带来逮捕、酷刑折磨、诬告和更大规模的逮捕行动。在审讯异端嫌疑犯期间，不仅可以从嫌犯嘴里撬出关于“规避真正信仰”的蛛丝马迹，神父还会得到自己想要的其他一切情报。

在愚昧而疯狂的时代，异端包括所有不同于天主教会的言行和思想。异端罪的侦审秘密进行，控告人与见证人姓名保密，罪犯、恶棍乃至儿童皆可作见证人。被告一经被控，绝难幸免。为被告作证、辩护，有被指控为异端的可能，因此无人敢为。

宗教裁判所执行的政策是坦白从宽抗拒从严，被告如认罪并检举同伙则处理从宽。苦行、斋戒、离乡朝圣、在公开宗教仪式中受鞭打、胸前或身后缝缀黄色十字架受群众凌辱等，皆属轻罚。对不认罪、不悔过者，刑讯逼供从严定罪，处以徒刑或死刑。死刑多为火刑，交由世俗当局执行。对被判死刑、徒刑者，财产没收归教会和世俗政权分享，或由政府全部占有。所以各国政府对和教会合作极为热情，这是做无本买卖发财的绝佳途径。

当然，宗教裁判所也是允许犯人证明自己清白的。例如神父们判断一个女人是否女巫的办法是将其丢进湍急的河水中，是女巫自然会飞走；是好人则会沉底。相信被抛进河里的每一个“女巫”最后都淹死了，不过这也没什么，按他们的话来说——这些女人至少证明了自己的清白。还有一招类似针灸的针刺方法，据说魔鬼的力量会让疑犯不会出血或不会疼痛。要知道并不是针刺任何部位人都会感觉疼痛或者出血——例如脚底板上的厚茧……

好了，开篇游戏中所提到的中世纪时代已经来临，让我们看看不同于游戏的真实教皇吧。


被教会绞死的异端分子，相对于火刑烧死算是“法外开恩”了

4.波尔查的毒药


在游戏中可以收教皇国为藩属国

就在教会热衷于捕杀异端时，教皇却享受着富有情调的私人生活，其中的经典范例便是教皇亚历山大六世和“波尔查的毒药”所演出的闹剧。

红衣主教洛特利果是前教皇加里斯都三世的外甥，他被舅舅提拔为红衣主教后一心扑在工作上，主要抓两件正事：捞钱和收集情妇。虽然这是中世纪教会高层的一贯行径，但是亚洛特利果干得分外出格。例如他很关心犯人的灵魂拯救问题，只要拿到“拯救灵魂”所需的贿赂就立即释放犯人，哪怕是最凶恶的强盗土匪，只要肯出钱绝对可以立即获释。当别人对此颇有微词时，他反驳道：“上帝的旨意并不是让罪人去死，而是让他们活着并为自己的罪孽付出代价！”除此之外洛特利果还是罗马城中各种下流派对的积极参与者，以至于某一天时任教皇的庇护二世提笔给他写了封信：“孩子，我的不快已经无法用语言形容……红衣主教应该是洁白无瑕的。”由此来看虽然庇护二世本人也和情妇生了两个孩子，但他的心显然是“洁白无暇”的。

1492年，60岁的洛特利果主教第二次竞选教皇，虽然他的名声不佳，但是他开出的价格却让不少冷酷的罗马主教们感觉良好。可是他也碰上了一个十分顽固的对手——红衣主教斯福尔扎。对方同样家财万贯，在贿选方面不输给洛特利果。洛特利果是个爽快人，他把斯福尔扎叫到一旁，直截了当地问他需要多少钱才愿意退出。斯福尔扎最后同意在教廷担任副大法官，并接受一笔天文数字的巨款。第二天，满载金条的骡子队便如约来到斯福尔扎的豪宅门口。就这样，洛特利果变成了教皇亚历山大六世。

主教们祝贺的欢呼声还未落地，新教皇就已经原形毕露。虽然奢侈是梵蒂冈的一贯作风，但是历山大六世的铺张浪费让见多识广的罗马市民都为之咋舌。新教皇在短时间内就把教廷国库挥霍一空，于是各种搜刮钱财的计划也随之展开。他的私生子齐查列则依靠老爹的不义之财招兵买马扩张地盘。齐查列的野心比只顾捞钱的老爹大得多，他打算做整个意大利的主人。随着对意大利中部各独立小公国的兼并战争，齐查列的领地不断扩大，而战争经费的来源便是亚历山大六世无休止的搜刮政策。教皇不顾基督教的原则，通过私分已故主教地产和向欧洲王公贵族贩卖离婚证发财。红衣主教的位置是很诱人的，所以亚历山大六世把它们卖了个好价钱。亚历山大六世利用任命新主教的方式攫取钱财，但是主教的位置是一个萝卜一个坑，都卖完了怎么办呢？这时候著名的“波尔查的毒药”就上场了。这是一种味道可口的白色粉末，这种粉末并不当场生效，而是缓慢地逐渐地置人于死，并且可以搀到任何菜肴或酒类里边而不被发现。当然，如果目标警惕性很强不肯赴宴的话还可以直接出动刺客。于是新任的红衣主教们兴冲冲地刚上任没几天就莫名其妙的魂归天国，空出的位子立刻由教皇再度出售。

当齐查列打算继承老爹的教皇职务后，为了扫清升迁路上的障碍和搜刮更多的钱财，梵蒂冈的那些高级官吏们只得一个接一个突然抛弃世间的荣华富贵，蒙主召唤前往天国了。1502年4月21日，摩德纳的红衣主教费拉里忽然去世，他留下在担任教皇会计时搞到的大笔财产。费拉里的遗产按照法律由教皇继承，亚历山大六世到手了50万枚金币。1503年4月，死神又突然带走了红衣主教米基耶尔，他是被刺杀的。当悲痛的教皇派人冲进米基耶尔的豪宅接收财产时，死者的尸体还没僵硬，去报案的仆人还没来得及走出大门。显然这次干活的刺客们没配合好，不过照样有15万枚金币落入教皇腰包。

谋杀是一种技术性很强的工作，太过忙碌的反复进行难免会忙中出错。亚历山大六世终于失手了，他本人成了“波尔查的毒药”的最后一个受害者：1503年，73岁的教皇宴请一个富有的红衣主教阿德里安，结果自己误食了有毒的蜜饯，由此终结了亚历山大六世的闹剧生涯。亚历山大六世并不是唯一一个有劣迹的教皇，不过肯定是劣迹最臭名昭著的教皇。

5.日落梵蒂冈

在漫长的时间中，教皇国一直盘踞在意大利半岛上，历任教皇们凭借教权牢牢压制着欧洲大陆。但随着欧洲民族国家的涌现和民族主义的兴起，意大利的民族统一运动终于令教皇国分崩离析。追求统一的意大利王国逐步吞并了教皇国的领土，最后连罗马城也易手了。教皇被迫退居罗马城西北角高地上的梵蒂冈宫中避难，教权至此再也不能压制欧洲各国的主权。

1929年2月11日，教皇庇护十一世的代表与意大利王国代表在罗马的拉特兰宫签署了解决双方悬案的最终协议，即《拉特兰条约》。根据条约规定，教廷最终承认意大利的统一，以及罗马成为意大利首都。意大利王国承认教皇在梵蒂冈城堡内至高无上的权威和世俗统治权力，梵蒂冈城堡成为独立的梵蒂冈国。从法理上说，延续了11个世纪的教皇国在1929年2月11日这一天正式灭亡，由梵蒂冈国取而代之。游戏中教皇国无论如何也灭不掉的情形从此无法再现了。

时至今日，梵蒂冈、老教皇和瑞士卫队依旧是罗马城中一抹浓厚的异域色彩风景线。当来自世界各地的游客怀着好奇的心态步入这个世界上最小的国家时，却再也不会有千年前那样的虔诚与敬畏了。


时至今日，梵蒂冈、老教皇和瑞士卫队依旧是罗马城中一抹浓厚的异域色彩风景线

是最新大杀器还是最煋大傻器?

——《星际争霸Ⅱ》新元素讲座第一期 人类联邦篇

■上海真红

编者按：在上一期的龙门茶社栏目里，刊登了《星际争霸Ⅱ》人族单位的背景相关设定，相对应的，本期的极限竞技栏目中为大家详细讲述人族作战单位在对战中的特点和战术运用。如你猜想的那样，在后面的杂志中，只要龙门茶社栏目刊登出“星际2”异虫（Zerg）与星灵（Protoss）作战单位的背景设定，极限竞技栏目也会刊登出相对应种族的对战特性以及战术解析。两个系列的操刀作者都是浸淫战网多日的老手，如果你收齐了这几期杂志，将其合起来看作第一部《星际争霸Ⅱ》的“宝典”也毫不为过……

前言：人族在Beta测试初期是公认最弱的一个种族，1v1各个白金族前20名内鲜有人族玩家的身影。那时候只有少量顶级高手可以在神虫的夹击之下杀出重围，暴雪为了改变这一现状，自然拿起了“平衡真理之剑”开始增强人族，平衡（其实是削弱）其他两族。真红不得不佩服暴雪神剑的威力，人族果然一改先前的颓势，各条路线齐头并进，终于达到了暴雪三分天下的地位。作为《星际争霸Ⅱ》新元素系列讲座第一期，真红在第一期自然选择了风头正处于上升阶段的人族进行解析。

好用万金油——兵营新元素解析

收割者（死神）

造价：50矿，50气

生命：50HP

伤害：4

加成：对轻甲+5

攻击次数：2

攻击距离：4.5

目标：地面单位

奇袭指数：★★★★

团战指数：★★☆

俗称“背包男”的收割者，作为Beta测试初期制胜奇兵的主要原因在于他自带的“喷射推进器”这个被动技能，此技能让其可翻越大多数的高地和普通步兵无法行走的地形。你可以将其视为一架造价只要50矿50气的小型飞机（只是这飞机贴地飞行），同时他的移动速度虽然只是一般，但还是可以让没有升级过冲锋和加速的狂徒与小狗只能被其“风筝”到死，这点压制初级近战的优势让收割者对神族和虫族时的奇袭效果特别明显。

作为人族新一代“屠农神器”的收割者能超越以往空投秃鹫战术的原因，还在于其除了拥有对农民（轻甲）的攻击加成之外，还拥有一种对建筑也有加成伤害的手雷攻击。两种不同攻击方式也使得收割者在无法强攻有防御建筑镇守的矿区时可以游走于外围攻击建筑，同时对那些裸兵速矿又缺少防御的对手，收割者更是可以在两个基地之间来回“风筝”，让对手苦不堪言。

不过经历了那么久的测试，玩家早已经对其有所防备：虫族会利用远程攻击的女王先拖延收割者的骚扰，随后用蟑螂来驱赶；神族则是以追踪者和哨兵来降低其骚扰损害。但这并不意味着收割者就此失去了奇兵的作用，笔者前一段时间就看过一场人族直接在极热沙漠地图上，在神族基地附近野兵营速出收割者，第一个收割者在2分45秒的时候就已经抵达神族的矿区开始屠农，这时候按照神族最快的速度也只有一个狂徒。在随后等待追踪者的1分钟时间内，人族就是依靠着三个收割者重创了神族的经济，随后中期一波优势兵力直接将神族打死。当然此等奇袭战术也并不是每次都能成功，



4分钟的时候最速的死神将抵达神族基地，这时候神族只有一个狂徒，足以被你放风筝后虐杀农民。自己的SCV还可以建造碉堡让重伤的死神进堡攻击

但收割者在高手手中也可成为人族前期侦查敌手动向预警的单位之一。

收割者可以说是十足的菜鸟杀手，在前期小股操作中非常犀利，但在中后期人族的主力部队中将很难见到他的身影，毕竟人族标准的MM空投更加犀利。

前景预测：目前收割者在高手眼里稍显鸡肋，在普通玩家手上还依然犀利。目前几个平衡性补丁除了第一和第二个补丁对其略有削弱之外，就再也没有被关注过，可见暴雪已经非常满意其目前的定位。

掠夺者

造价：100矿，25气
生命：125HP
伤害：10
加成：对重甲+10
攻击次数：1
攻击距离：6
目标：地面单位
团战指数：★★★★



掠夺者的Rush常常会让攀科技的神族遭到灭顶之灾

掠夺者作为人类MM流的主力单位，一直以其超值的战斗力受到玩家的青睐。前魔兽职业选手露西芙蓉（Lucifon）更是一度凭借其开发的“暴掠夺者流”保持着对神族连续胜利的辉煌战绩。重装步兵的掠夺者不但对同等级单位作战时优势明显，在形成一定量之后更是可依靠兴奋剂的加成对一些高级地面单位形成合击必杀的局面。由于这一点，也使得一些原本应该属于克制其的单位在海量掠夺者面前力不从心，这类悲剧代表单位就是神族的不朽者。原本对重甲可加成30点伤害的不朽者在打了鸡血的掠夺者面前只够发1～2次炮弹就会被轰至渣。所以千万不要太相信官方帮助里面的兵种相克关系，机枪兵和狂徒在掠夺者面前也基本属于浮云，只有小狗不需要差距很大的兵力优势能克制掠夺者。

在最近的第8个补丁（v.010）中，一直增强人族的暴雪总算是挥刀对掠夺者做了些许修改，原本作为天生被动技能存在的“震撼弹”现在需要相关升级才能让掠夺者获得，这100矿100气的研究费用还算是小事，要命的是还需要80秒的研究，这一改动显然让掠夺者在前期的威胁时间延后。但在全局方面，此改动的影响就没有那么严重了，掠夺者依然可以在中期用兴奋剂大跳导弹舞。

掠夺者和机枪兵组成的MM组合在对不同的兵种配置时需要玩家根据情况进行调整。如果对阵神族，掠夺者可以占部队构成的80%甚至更多，因为导弹舞不但可以蹂躏不朽者，就连杂兵杀手巨像也经不起几下折腾。倘若是面对虫族，就要看对手是以蟑螂为主还是刺蛇为主，或者是多兵种混合了，一般来说对虫族除非对手以蟑螂为主，否则MM组合都应该以机枪兵为主力，掠夺者在部队中的意义在于肉盾和隔绝近战单位对机枪兵的威胁，人体肉墙的存在可以让脆弱的机枪兵安全地输出。

前景预测：个人感觉目前的掠夺者还是过强，血量护甲攻击特效和100矿、25气比起来太超值了，尤其是兴奋剂每次只扣10点HP的设定让掠夺者在无需运输机治疗的情况下都能华丽地导弹舞。也正是如此，中期的人族才能在对神族的时候如此肆无忌惮。笔者个人感觉，兴奋剂还是要以血量百分比来扣除比较合理，否则125HP的掠夺者可以打12次鸡血，操作得当的话当真是风筝死你没商量。看着以前同样风光无限的蟑螂一直被Nerf（削弱），相信如果人族选手依然一味使用掠夺者流的话，暴雪迟早也要挥下削弱砍刀。

幽灵

造价：150矿，150气
生命：100HP，200MP
伤害：10
加成：对重甲+10
攻击次数：1
攻击距离：6
目标：地面单位
奇袭指数：★★★★
团战指数：★★★★



在隐蔽角落藏好幽灵学院



隐身的鬼子躲在大量部队之内释放EMP后非常安全



三颗原子弹扫荡分矿

以前的幽灵在新手手里是偷放原子弹羞辱对手的娱乐单位，在高手手里则是狙击闪电兵锁定航母的神兵。这次暴雪大幅度更改了幽灵的相关技能与建造路线之后，使得玩家可以在7分钟就搞出第一枚原子弹，这裸出原子弹的出兵路线，竟然还可以让人族有足够的机枪兵进行高地封路防守。难就难在幽灵要如何摸进对手的基地定点原子弹，如果需要升级隐身和运输机空投入敌方基地的话，那这个战术的时间点就要延后到10分钟了。


在一些地图特定的位置建立一个小据点，可以让幽灵在此不断进行核弹打击


15秒后这里就一片平坦了

原子弹在目前的常规战斗中已经不属于后期大优势下打击敌手的手段了，某些地图上人族选手已经发明了一些高地卡位无限原子弹骚扰和配合其他兵种多线压制，用幽灵偷放核弹的战术。幽灵如今成为战斗中常客的另一个原因在于：原本属于科技球的EMP冲击弹变成了幽灵的默认技能之一了，这点改动也促成了暴雪内部第一人族高手发明了对神族MMG流。幽灵原本的造价为100矿200气，在第6个补丁中原本就已经够强势的幽灵再被增强，造价调整为150矿150气，提升容易获得的矿价减少稀有的气矿费用显然就是对幽灵的增强。为了不让神族怨声载道，暴雪才小小地把EMP冲击波的范围从3减到2，其实这样让人族选手多造几个幽灵来弥补也就可以了。目前的幽灵只是没了以前以小搏大的锁定，但出场率却得到了大大增加。可以说在虫族都开始使用感染者群体缠绕+毒蛉自爆大破人族MM流的今天，人族或许也要像对付神族圣堂一样祭出这些远程杀手来对付感染者了。

前景预测：真红个人认为幽灵目前也处于暴雪认可的平衡范围之中，所以今后版本针对其的改动不会过多。MMG流也依然是人族对神族的最佳战术之一！

兵营综合评析： 兵营在第8个平衡性补丁之后依然是人族利用率最高的战术建筑，机枪兵、掠夺者、收割者和幽灵就可以组成一支万金油的组合，加上如今人族造兵建筑独有的反应炉（双单位同时建造建筑），使得人族在有经济的支撑下可以最高效率的将资源转换为兵力。机枪兵虽脆，但贵在数量多泛用性广；掠夺者更是目前二级兵种的王者部队，死神的骚扰和侦察也总能给人族玩家带来丰厚的回报，幽灵的EMP和狙击技能又是对付敌方AOE法系单位保护己方兵海的VIP。人族的兵营建造的单位为主力，再加上一些机械化部队的支持就能变化出几种对付不同单位的配置。


人族最基础的机枪兵便宜量又多可以应付很多状况

光辉不再的机械流——重工厂新元素解析

恶狼

造价：100矿
生命：90HP
伤害：8
加成：对轻甲+6
攻击次数：1
攻击距离：5
目标：地面单位
奇袭指数：★★★
团战指数：★★★


恶狼遭遇对手针对性的防守之后很难有作为

原本笔者只给恶狼各打了2星，但在截图阶段观看了大量的录像之后发现，恶狼在目前面对无封路能力的裸双矿虫族的时候，最快速度反应炉暴恶狼屠农的能力还是异常彪悍的。如果虫族只想靠没有提速的狗和女王外加少量的塔的话，恶狼可以让虫族的经济优势瞬间荡然无存，而且恶狼的直线杀伤攻击方式在追杀的时候效果会最大化，直线逃跑的农民有可能在连续两次攻击之后就被屠光。后期人族也可以针对防守虚弱的一些矿区进行自杀性的恶狼突袭，来牵制对手打击经济。但是，给恶狼打3星的原因也在于，恶狼的局限性太小。如果对手会防的话，比如升级提速狗、三角立体的防御塔、农民分批逃跑而不是一直线逃跑的话，就能降低恶狼的威胁。外加恶狼和上代万能的秃鹫相比，真的是在团战上面输掉了一大截。

前景预测：这种废柴单位如果平衡性补丁真的要动它，我估计也只有增强，才能让它的出场率获得提升。

倔强的暴雪也不会哪天突然再给恶狼也加上地雷的，估计此单位就将这样半死不活下去了。


速运雷神的战术目前比较普遍，操作好的玩家推荐使用

雷神
造价：300矿，200气
生命：400HP
雷神之锤伤害：45
攻击次数：2
攻击距离：7
目标：地面单位
标枪飞弹发射器伤害：8
加成：对轻甲+4
攻击次数：4
攻击距离：10
团战指数：★★★☆

人族地面最强终极兵种的雷神，但却不是目前人族战术的主流。虽然从第7个平衡补丁开始，暴雪就为了改变人族永远以MM流打天下的单调局面而将机械化全面增强，雷神更是在获得了对空AOE能力之后，又获得了减少建造时间的福利，但这依然没有改变人族没有成型的机械化战术的现状。根本上的原因，还是在于暴雪对大多数的终极兵种都设置了各族可以“蚂蚁吃象”的克制兵种，像雷神这等最终兵器在面对机枪兵、狗群和叉叉海的时候往往还没有发挥实力就有可能被灭。虽然会有读者说可以使用其他部队来抵挡对手的初级兵种，但是雷神的昂贵造价会导致人族实际没有过多的资金来建造其余部队，于是建造雷神的玩家会发现进入了一个非常尴尬的恶性循环：雷神数量多→其他部队少→容易被对手初级兵种克制；雷神数量少→其他部队足够→雷神的作用不明显。

就是在如此尴尬的情况下，雷神才无法改变人族重工厂目前只用来漂浮侦察，却从不用来出兵的窘境。最近有玩家研究过一种封路速雷神空投打裸双矿虫族的战术，但从实际效果来看，却拿虫族快狗防守和分矿大量塔群没有什么明显的办法，最多达到了骚扰的效果，却无法如速维京和女妖这样达到重创的效果。几场战报中使用雷神获胜的战斗，也都是在反复压制虫族经济，将双方的人口都压制在100左右的时候。雷神终极兵种的优势才有了体现。

重工厂综合评析：坦克和恶狼的削弱，几乎一度让人族的机械化部队销声匿迹。不过在暴雪大力的扶持之下，主要提升了雷神之后，很多玩家也开始尝试各种单位不同量化配置的机械化部队路线。有一场靠大量坦克控场霸矿，辅助防空塔推进，再用幽灵原子弹轰炸的战术给笔者留下了非常深刻的印象。


MM流的弱点就在于皮太薄，害怕AOE

喜忧参半的人族空军——空港新元素解析


维京在扫清地面部队之后就可以降落屠农

维京战机
造价：150矿，75气
生命：125HP
空中形态
伤害：10
加成：对重甲+4
攻击次数：2
攻击距离：9
目标：空中单位
地面形态
伤害：14
攻击距离：6
目标：地面单位
奇袭指数：★★★☆
团战指数：★★★★


维京对于巨像这类的重甲单位几乎一击必杀

维京战机作为飞机场不需要升级科技实验室就能生产的初级飞机，是人族铁打的飞行主力之一。对虫族的话，速出女妖屠农之后转维京猎杀Overload，同时加强人族制空权是一套已经比较成型的战术了。维京首先给笔者的印象就是其强大的对空能力，尤其是因为其空中形态对重甲飞行单位的强大火力，使得人族在后期大打空战的时候将具有颇大的优势。同时维京可变形为地面单位的特性又让真红联想到了“魔兽”中的鸟德，实战中维京和女妖在扫清了对手某矿区的防卫力量之后，维京也可投入地面镇压。在MMG流对阵神族的战斗中，维京也是其中的一个重要环节，神族往往会建造巨像来对付人族的兵海，而巨像非常搞笑地属于“巨型高大单位”，你可以从地面攻击巨像，也可以将其视为空中单位一样进行打击。这时候维京对重甲的加成就有了用武之地，12架维京对被EMP清空护甲的巨像几乎一轮齐射就能打爆一个，在解决了巨像之后，维京还能降落在地帮助MMG海一起攻击神族剩余的地面单位。

维京在最近8个补丁中也是反复被暴雪增强的单位之一，在第一个补丁中就将它的战机模式下的攻击伤害从6点（对重甲+8点）调整至10点（对重甲+4点），这样的调整实则是让维京的对空泛用性更广。随后几个补丁又将维京的造价从125矿100气调整成150矿75气，别小看这个调价，25气的减少让维京出场的数量更多，也让人族对虫族极限暴飞龙时，维京能依靠数量优势和超远程的攻击距离来打击机动力超高的飞龙。

前景预测：维京经过两个版本的改动之后，已经达到了贴合其价值的位置，

改强和改弱都有可能打破目前的平衡。作为人族主力的对空力量，相信在正式版发布之后也不会有太多的变化了。

女妖

造价：150矿，100气

生命：140HP

伤害：12

攻击次数：2

攻击距离：6

目标：地面单位

奇袭指数：★★★★

团战指数：★★★

人族在1代中的隐形小飞机现在变成了只能对地的女妖战机，这一改动换来的却是超值的回馈。以前的小飞机要长时间的隐身才能对矿区造成重大伤害。现在只要你速出被玩家戏称为“阿凡达”的女妖，不需要升级隐身就能靠女妖霸道的攻击力屠农了，就算是敌方有少量防空，也能靠女妖强大的攻击力强杀对手单位。如果敌方增加防空力量，就要靠隐身的女妖来寻找机会了。常规来说，女妖只能作为骚扰部队来打击对手经济，但是如果对手以双矿开局的话，女妖就可以成为中期一击必杀的奇兵了。



女妖不仅是偷袭速矿对手的杀器，在团战中对地面的输出也非常恐怖

按照现在各族的发展步骤来看，女妖对虫族的威胁最大，神族次之，人族最小。原因在于虫族的刺蛇需要二级基地才出，往往14D裸双矿的虫族在7分钟的时候没有针对性地准备防空塔的话，就会被三架女妖摧毁掉主基地，这样的情况对于双矿的虫族来说完全是正面一记重拳。人族因为有机枪兵和雷达的存在，所以在内战中往往很难看到女妖的身影，在对神族时候，也因为神族目前走的都是高科技机械厂的路线——哨兵、追踪者、小叮当一应俱全，女妖也少有大展身手的机会。

笔者在此推荐人族玩家在对虫族裸双矿的时候，可以先用死神骚扰，勾引虫族放下地堡拖延其升级二级基地的时间，随后立刻转女妖再次打击矿区，随后再出维京猎杀Overload，就差不多可以组织MM流一波推平对手了。

前景预测：女妖原本就是人族强力的空对地作战单位，在最近又从130HP升格到140HP之后，战网上速出女妖的选手是越来越多。从笔者的角度来看，暴雪为了加强人族而全面地多条线地增强实在有些过分了，女妖现在对于虫族过于强大的压制力，估计在今后的几个版本内会有所变化。希望暴雪不是单纯地把虫族防空塔的金额从100矿降价到75那么简单就好。

渡鸦

造价：100矿，200气

生命：140HP

可放置自动炮台

生命：150HP

伤害：8

攻击距离：6

持续时间：180秒

可放置定点防御无人机

生命：50HP

能量：200

作用：使用镭射将敌方飞弹击落。每一发镭射会消耗10点能量

持续时间：180秒

奇袭指数：★★★★

团战指数：★★★★

千万不要惊讶于笔者给渡鸦都打出了奇袭指数4星的成绩。用过的人都知道，现在的渡鸦和一代的科技球完全是天差地别的存在，以往科技球想要屠农或是击杀单位需要靠辐射点杀或是辐射交叉感染的操作，现在渡鸦只要能量够就可以对一个矿区连续丢下数个自动炮台。千万不要小看这些炮台，数量足够多的情况下稍不留神矿区的农民就会全被被射杀，说不定主基地还会不保。在团战中，渡鸦趁乱丢下自动炮台增加输出也是常用技巧，这些炮台也可充当临时防御飞龙和其他空军骚扰的利器。

定点无人防御机可谓是渡鸦的另一大利器，可拦截飞弹的设计简直就是一小型爱国者发射基地，下到掠夺者刺蛇，上到飞龙和腐化飞虫的对空飞弹全都逃不过镭射的攻击。无人防御机搭配上自动炮台让人族可以用少量的渡鸦就能拦下对手大量的空军攻击，团战的时候也能一下子打乱对手的阵脚。看着对手用来对付你战列舰的对空力量瞬间哑火，傻傻地被你攻击，你就能明白笔者为什么如此看重渡鸦了。



渡鸦的炸弹可以一发扫清大量的贫血单位。推荐在近距离作战中使用

除了以上两个默认技能之外，在飞机场的科技实验室内还可以升级渡鸦的引导飞弹，此飞弹有15秒的飞行时间，可以对范围内造成100点的伤害，这也是渡鸦在后期大战中大破对手兵海的杀招。如果有同学想用这飞弹在中期对付飞龙的话，我奉劝还是少浪费能量为妙，这飞弹的移动速度绝对给飞龙甩N个屏幕都追不上，所以还是在大混战中使用为佳。



自动防御炮塔是渡鸦的输出技能之一，千万不要小看它哦

前景预测：渡鸦作为MM流的变阵单位之一，一直保持着较好的出场率，再

加上目前8个版本还没对它有任何动作，可见暴雪对其也非常肯定。

战列舰

造价：400矿，300气

对空伤害：6

攻击距离：6

对地伤害：10

攻击距离：6

团战指数：★★★

给大和3星的评分是笔者对这个空军最终兵器的面子，Beta测试以来有那么多的战报和比赛都没见过人族选手是靠出战列舰获得最终胜利的，虽然也有几场战斗是演变到最后空军大战，但人族选手都是选择可以反应炉快速暴维京来抵挡神族的母舰+航母的配置。



除了以上三种单位之外，全新的医疗运输机骚扰异常犀利

经过测试，战列舰内战害怕维京点杀，对虫又怕腐蚀者，对神更不要大量量产战列舰，否则被“妈妈船”一个黑洞吸掉大部分的战列舰，你就等着被以多打少吧！战列舰的优势在真红看来也就剩下大和炮了，不过在如今“星际2”节奏如此紧凑的情况下，想要轻易地达成空港流一条线发展的战术，或是兵海转战列舰都会露出兵力真空的大破绽！求稳的玩家倒可以考虑在2v2中通过队友的掩护来完成战列舰舰队。

前景分析：花瓶就这样摆着也好，必要的时候你也能拿起来给予对方头部重重的一击。

空港综合分析：维京、医疗船和渡鸦原本就是MM流的常规配置单位，现在阿凡达（女妖）的增强也让原本就在封路上面有侦察优势的人族在前中期有了更多的战术选择。空港的利用率让重工的重单位无不痛苦地扭过头去。玩家需要掌握的一点是：如何在正确的时机建造合适的空港单位来让战术可以更好地执行。

人族不得不说的一些小技巧

在介绍完人族单位的一些新元素之后，笔者最后介绍一下关于人族的一些实用小技巧。首先说说现在多变的，用途更多样的，每个人族玩家都不得不掌握的人族基地！人族基地目前可以升级成“星轨指挥总部”和“行星要塞”两种作用不同的建筑。指挥总部就是我们以前俗称的雷达站的加强版，只需要150矿，就能变身为集运营和侦查为一体的基地建筑，指挥升级后可拥有200能量值，这些能量可让指挥总部使用“召唤：矿骡”“召唤：额外补给”还有“侦测扫描”三个技能。矿骡是一种采矿率（不能采气）是普通农民6倍的单位，矿骡的召唤时间为90秒，在采矿的时候可以与农民叠加采矿。这是暴雪给予人族增加采集资源能力的一种单位，人族玩家目前基本上在15农民的时候甚至更早一点的时候就升级主基地为指挥总部，随后就能利用升级后默认的50能量召唤矿骡。人族使用矿骡还有一个很实用的实战运用就是“偷金矿”，一个基地的建造费用是400，矿骡一次采集就能获得42的收益，如果以第一个基地同时召唤4个矿骡到第二个金矿分基地的话，三次采集就能值会基地的建造，随后更是大量无本的经济收入。



在隐蔽角落藏好幽灵学院



15秒后这里就一片平坦了

增加额外补给的这一招，其实就是让你省掉100矿，对一个补给站再增加8人口的补给，此技能基本上不大看见有高手使用，毕竟100矿的造价并不昂贵，指挥总部珍贵的能量自然是要用在召唤矿骡和雷达扫描上。不过如果在实战中出现对拆，人口赤字或者人口出现瓶颈的时候，自己指挥总部能量有足够多的时候倒是可以奢侈一把。

“行星要塞”是基地加了一个自动对地炮台，攻击力40带AOE效果，攻击距离6，攻击频率一般，是很好的人族保护分矿的一个选择。行星堡垒加农民强修可以让小股的地面部队攻击无功而返。玩家还可以通过升级“电机工程所”内的相关科技，让要塞的攻击增加一格距离，所有建筑增加2点防御和让基地和碉堡内的装载空间增加。

其余的一些小技巧请让笔者以列表形式来体现吧！

1、人族的人口建筑（补给站）现在可以降下和升起，使得封路时不再需要漂浮兵营类建筑来变成通往外部的闸门。

2、感应塔可以感应很大范围内的敌军动向，但不能获得区域内的事业，同时对方也会看到人族感应塔的感应范围。

3、一个幽灵学院只能建造和储备一颗核弹，如果需要连续核打击，请多建造幽灵学院。

4、所有兵营类建筑的反应炉和科技实验室都相互公用，即你可以先升级兵营的附属建筑，随后把重工厂还有飞机实验漂浮到这些附属建筑，就可以省去这些高级建筑升级附属建筑的时间。P

▶深度关注

种菜人的事，能叫偷么

曾经有那么一段时间，全国掀起了一场轰轰烈烈的种菜、偷菜运动，举国上下，不分男女老幼，皆踊跃参与。那时候关于种菜的新闻可真不少，随便搜搜就能找到一大堆，什么老婆偷菜失败遭遇家庭暴力，下属偷了上司的菜被炒鱿鱼，阿公阿婆定上闹钟半夜起来偷几棵白菜，甚至惊动某些部门要求将偷菜改为“摘菜”。但偷和摘在那些狂热的菜农眼里完全是两个不同的概念，而种菜的很大一部分乐趣就在于偷与被偷。在种菜游戏中，偷，只是一种乐趣，而不是一种某些人口中所谓的“道德堕落”。不过到底应该称为“偷”还是“摘”，就让那些闲人去琢磨吧，我们所要做的就是保持一份年轻的好心情轻松地种，愉快地偷与被偷。

下面我们选取目前网上比较常见、玩家较多的种菜游戏进行一番无责任品头论足，需要注意的是，这些种菜游戏都是“网页游戏”，那些需要下载客户端的所谓“免费”的种菜型网络游戏不在评论中。另外，还有一些曾经是，也许现在仍是菜农们的年轻人的菜农历史，以及他们对种菜、偷菜的看法。比较遗憾的是，虽然本人邀请了两三位40至60岁的大龄菜农共同讨论偷菜问题，但无奈他们怕“写不好丢人”，所以最终还是被他们放了个大鸽子……

首先是——

种者说菜

■策划 本刊编辑部

人人（http://www.renren.com）——不属于年轻的消沉



画面	★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★
亲和度	★★★
总评	★★★☆

人人网的开心农场是最早出现的农场类游戏之一，它是由五分钟团队制作的一款基于Flash的Webgame，无需下载，玩家只要注册成为人人网的用户，在应用菜单内找到该游戏，安装（即与用户账号挂接）即可进行游戏。但由于人人网农场类游戏非常多，以致于玩家很难找到这款最老的农场类游戏。目前人人网新注册的用户会默认安装人人农场，该游戏是在开心农场的基础上进行玩法优化的一款农场类游戏，但本段仅对人人网内开通用户最多的开心农场进行介绍。

开心农场的开发时间很早，画面经过多次修改，目前效果非常柔和且温馨，游戏起来玩家不会感到画面卡，使用高画质游戏时流畅度也很高。只是游戏主界面的底部有一排功能按钮，玩家最常使用的“我的农场”“仓库”按钮优先级不够突出，玩家回到自己的农场操作起来非常不便利，并且较多的按钮在记忆起来也非常困难，让玩家感觉很混乱。

当一个新玩家进入游戏之后，新手教程显得很原始，文字与图片的搭配虽然易懂，但不便于记忆，玩家实际操作时，仍然需要自己摸索。而新手任务偏重于个人实践，但混乱的主界面给新手玩家造成困扰，并且任务中经常会出现多次按钮操作，如果不认真阅读文字，新手很容易忘记该做什么，以致于流失玩家。同时，许多道具在主界面操作时无任何说明，使玩家不知道其功能，玩家在游戏细节的体验中非常差。

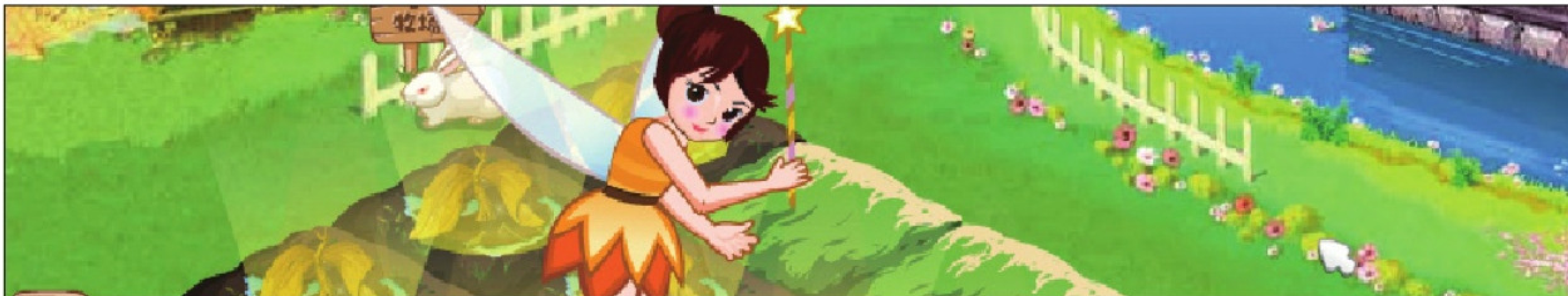
游戏种植道具的类别分为农作物、鲜花和玩具三大类种子。其中农作物共35种、鲜花10种均可以使用游戏币在商店购买获得，而玩具需要通过道具兑换，或者F币（虚拟货币）购买才可以获得种子。辅助道具方面，以化肥为主要道具，其中除了最低级的化肥外，其他辅助道具均需要花费F币才可购买。如果玩家不想花费大量时间种植农作物，即可话虚拟货币购买化肥即可飞速达到自己的目标。

不过人人网本身以校园用户为基础，此部分用户有句俗话：“哥就趁时间！”所以化肥类减少种植时间的增值道具，应该更偏向于上班族类用户。但上班族用户人人网的占有率并没有开心001多，同时偏向于校园内用户的道具在开心农场内完全没有，导致渠道用户消费力出现偏差，游戏的盈利并没有预期的那么好。

总体来说，开心农场作为人人网最老的一款农场类游戏即将寿终正寝。人人网也看到这种情况，相继推出新的农场类游戏以填补这一档，并且优化玩法，针对本网站渠道用户的特点制订盈利点，其中正在测试阶段的人人农场就是一个很好的延续。人人农场内增加了许多玩法，不但像开心农场那样，仅限于种植农作物，还融入了牧场、制作合成功能，并且优化新手教程，新玩家上手非常容易。只是由于功能较多，新手玩家进入游戏后需要一段时间进行磨合才能详细了解游戏。但游戏娱乐性非常高，是一款值得期待的Webgame。


人人网的种菜和开心网的种菜其实是完全一样的

开心001（http://www.kaixin001.com）——迟缓但仍在进步



画面	★★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★★
亲和度	★★★
总评	★★★★

开心001的农场游戏是由开心001网站自主研发的一款基于Flash的Webgame，无需下载，玩家只需注册成为开心001的用户，添加组件然后选择买房子，进入其花园即可进行农场种植。由于开心001内的没有类似的组件，新手玩家找到该应用非常便利。

开心001的买房子是早期农场种植类游戏之一，最初的种植只是买房子游戏的一个辅助玩法，但花园种植通过各种媒体的炒作，其在上班族之间的口碑越来越高，玩家非常注重种植内容，最终喧宾夺主，买房子成为种植农作物的辅助玩法。


国内最早的种菜游戏出现在开心001上

买房子的农场种植近期经过一次非常大的变革，其界面更加柔和，流畅度也相对提高。与以前遇到农场下雨，鼠标就无法动弹的窘境相比，现在是质的飞跃！不过变革虽大，但其简洁的主界面并未改变。仓库、商店、我的农场等主要操作按钮非常明显，功能操作按钮保留了最基本的按键，将一些平时用不到，或者可以放置在第二级的按钮进行分类，操作非常人性化。同时，此次更新之后，系统会根据当前玩家农场的情况，变化鼠标默认功能，使玩家无需再手动按各选项按钮，系统会自动默认成需要操作的功能，非常便利。遗憾的是，此次更新舍掉了新手引导和新手任务，新玩家只能通过“帮助”页面才可以了解农场种植的游戏方法，对于新手玩家来讲，增加了许多上手难度。

开心001买房子的玩法主要是互动、种植和牧场饲养，其中种植的内容达89种植物，饲养的内容达28种，互动方面主要体现在好友彼此间参观农场，增加魅力值来实现，同时辅助道具亦是通过魅力值进行兑换。但因为大部分辅助道具都是通过互动获得，以致于买房子在前期除了装饰品外，根本无任何收费内容可言。目前看到的很多收费道具，均倾向于牧场方面，有牧场的饲养动物，也有动物饲料和管家等收费道具。游戏的盈利点非常少，但也因为收费点少，许多玩家对其口碑非常高，玩家才会蜂拥而至。

最近开心餐厅也受到许多玩家的热衷与追捧，以前是偷菜，现在是做菜！买房子的农场不落时代的潮流，目前其与开心餐厅进行联合，许多农场内种植的植物，搭配牧场内饲养的动物，可以在开心餐厅内进行烹调，这种联合式的游戏玩法是非常新颖的，也给寿命并不会很长的游戏带来了新的生机。

QQ（http://qzone.qq.com）——人多级多要钱也多



画面	★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★
亲和度	★★★★
总评	★★★★

腾讯的QQ农场出现较晚，其使用的是五分钟团队制作的一款基于Flash的Webgame，无需下载。但玩家不仅需要拥有QQ账号、开通Q-Zone，除了黄钻用户外，其他玩家都需要黄钻用户进行邀请，可见腾讯的QQ农场从一开始便散发着Q币味。

虽然QQ农场与人人网同样是五分钟团队进行的研发制作，但界面优化水平足以证明腾讯美工的实力，华丽且流畅的画面是目前所有农场类游戏在同一环境条件下所不及的。而操作主界面非常简洁，主要菜单一目了然，并且加入了人性化操作按钮，例如“一键摘取”、自动选择操作状态。

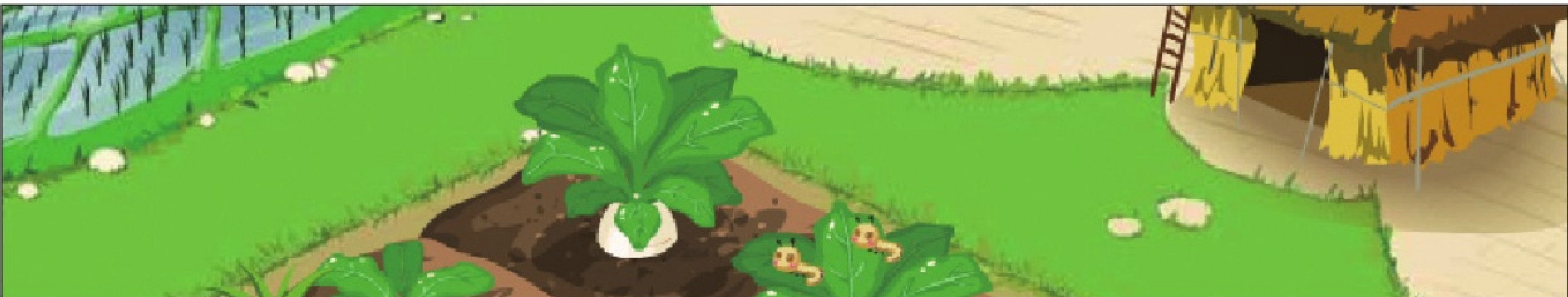


QQ农场的优势不言而喻——只要你有QQ就行

QQ农场在新手教程上通过光标标注，突出新手需要操作的内容，帮助新手学习基本操作技巧，降低新玩家的上手难度。游戏在玩法上主要采用农场与牧场的模式，58种农作物、35种动物，玩法方面并没有任何特殊的内容。无论是牧场的棚与窝，开心001都已经用过了，而最近新增加的红土地种子也只是为降低高级玩家流失率而存在的。

不过游戏很重视平衡性的把控。虽然游戏的主要盈利点本身是化肥这类道具，但游戏内的“已售完”分外耀眼。QQ农场自2010年后，化肥这类减少玩家种植时间的道具便开始停售，目前的主要盈利点趋向于通过QQ农场，带动黄钻、手机充值卡的销售，例如充手机话费赠送QQ农场化肥，年费黄钻每日均可获得化肥、种子奖励等。相信腾讯也清楚，农场类Webgame当农场等级达到最高点或者接近最高点时，玩家的流失率会非常高，因为高级玩家的玩法势必单一化，所以在没有找到高级玩家转移点的时候，控制玩家升级速度将是延长游戏寿命的一大利器。

交友（http://www.snsyx.com）——似是而非的简化版



画面	★★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★★
亲和度	★★★★
总评	★★★★

游戏交友网（即开心网）中的“开心农场”游戏是由五分钟团队制作的一款基于Flash的Webgame，无需下载，玩家只要注册成为游戏交友网的用户，进入“个人中心”，在应用菜单内找到该游戏，点击即可进入游戏。

新手玩家进入游戏后，映入眼帘的是图文并茂的5页新手教程，让玩家一目了然。但主界面中的各种按钮，让不熟悉的人眼花，而每个按钮的功能却需要玩家自己摸索、熟悉。如有任何疑问，可点击画面上方的“新手帮助”，里边详细叙述了游戏的各项功能，而且还罗列出游戏中可能遇到的各种问题并加以解答。



新手帮助还是不错的

与同类型“偷菜”游戏相同，这里，需要使用“钱币”购买各种东西，“钱币”可分为游戏币与F币两种。游戏币

可买到35种作物、10种鲜花种子及一种化肥，其余8种化肥、道具及9种宠物均需要F币购买。而农场中的装饰品，可以使用几十块的F币，或者使用几万块的游戏币购买同一装饰。

虽是画面、道具全与人人网“开心农场”全相同的一款游戏，但“简化版”的“交友开心农场”却比其少了多种种植物、装饰品及应用，让玩家没有了继续玩下去的动力，令人唏嘘不已啊。如果说人人网里的“开心农场”即将寿终正寝，“交友开心农场”就可以说是苟延残喘了——为“交友开心农场”的未来祈祷吧！

玩酷（http://wan.360.cn/farm）——感受愉快的新鲜体验



画面	★★★
游戏性	★★★
创新度	★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★
亲和度	★★
总评	★★★

360游戏中心中的“玩酷农场”游戏是由火石软件的社交游戏工作室——“玩酷工作室”于2009年下半年推出的一款基于Flash的社交游戏。进入首页，注册成为360游戏中心的用户即可进入游戏，无需下载，但第一次进入需要填写真实姓名。

进入主界面，出现7页种植作物及养殖畜牧帮助，而后是详细的教程，其中一步是必须添加随机好友的步骤，若不加，将不能进行下一步的操作，设置十分不合理。作新手游戏时，工具栏中还有专门的“新手任务”教程，文字加图，十分清楚。界面中牧场、庄园、作坊等摆放合理，没有任何混乱感，整个画面简单、清晰，特别是商店中种子和幼崽的Q版图片可以说可爱到爆。在商店中购买物品，需要使用游戏币和酷币。全部作物及畜牧均可用游戏币购买，道具及装饰多数则需要酷币购买。酷币可以通过网上银行、支付宝账户、神州行卡等6种方式支付，1元人民币等于1个酷币。



本来是杀毒软件的360也加入种菜游戏竞争行列

为增加游戏的互动性和娱乐性，游戏除了种植及养殖部分，还添加了加工工厂和任务部分，但没有游戏教程，需要玩家自己摸索。加工工厂中的各种物品需要使用已经收获的动物、植物及游戏中可自动回复的活力值合成而成，只要条件满足，物品可立刻完成合成，无需等待。跟开心001中的开心餐厅相比，没有一步一点鼠标的繁琐，让玩家更容易接受，同样为了增进玩家间的互动性，“玩酷农场”将“偷菜”做成了任务，让玩家完成。

作为火石软件进军日本SNS网站Mixi的第一款游戏，其五大亮点玩法——“酷炫庄园、个性牧场、独门秘技、魔术作坊和荣誉勋章”还是值得玩家体验的。

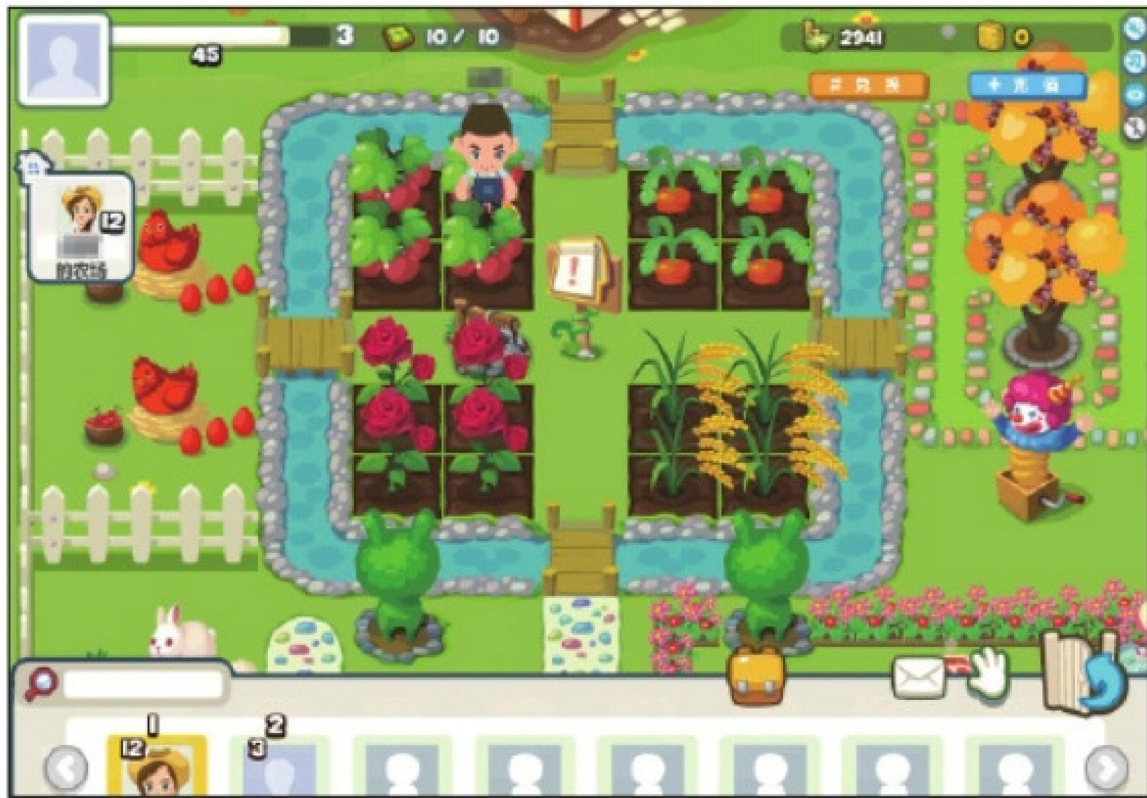
开心牧场（http://www.kaixin.com）——人人的同胞兄弟



画面	★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★
亲和度	★★★
总评	★★★☆

阳光牧场是千橡互动集团旗下开心网中的一款基于Flash的Webgame，玩家只要注册成为开心网的用户，进入个人主页，点击左侧应用列表中的“阳光牧场”就可以进入该游戏，无需下载。“阳光牧场”由热酷（Rekoo）游戏公司开发，2009年正式运营。因人人网与开心网同为千橡互动集团旗下的在线互动娱乐网站，所以各种组件及内容基本相同。

进入游戏，首先看到的是为了让玩家熟悉操作而自带的已经种上植物的牧场，牧场下面是很清楚的新手教程——小贴士。完成需要的收获和除虫任务后，可领取新手礼包，以后每天第一次登录该游戏，还可领取随机的奖品，但每天的奖品不可累加领取。与其他同类游戏不同的是，这款游戏的菜地是一个一个圆坑，而且是按不规则装排列的，颇有新意。新手玩家进入，系统已自动开垦出6个坑，剩下的12个需要消耗经验值和金币开垦。而近日，为了方便玩家更快捷地收取果实，“操作区”里多出了一个叫做“一键收

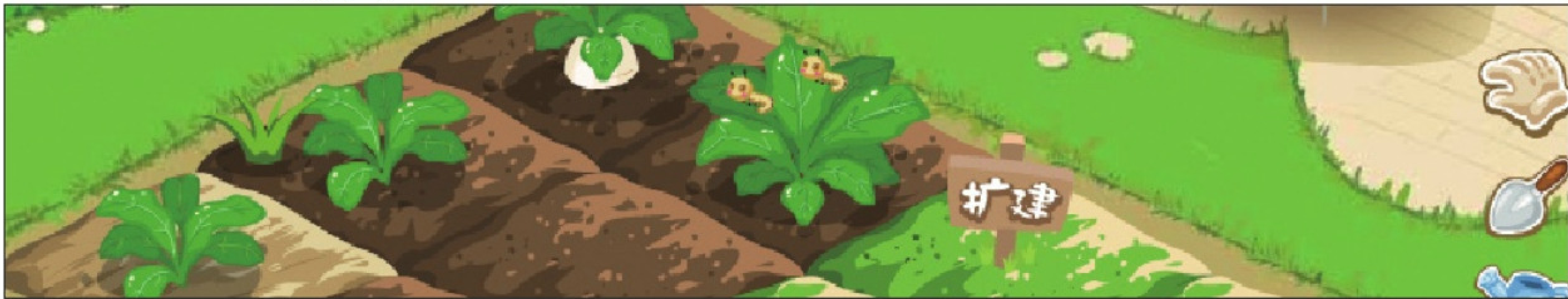

和人人网一样，只是挂靠在不同的SNS网站下

取”的按钮，选取后，可对准其中一个植物点击，而后其余植物均可被自动收取，非常方便、实用。其余操作按钮与其他同类游戏相同。

“阳光牧场”中可种植养殖的分为两大类：植物、动物，而植物又可分成作物和鲜花。购买这些东西可以使用金币和酷币，金币在收获植物后卖出就可获得，可酷币就不这么简单了。想为酷币充值，那就得先充值人人豆，人人豆支持银行卡、支付宝、手机充值卡等7种充值方式，1元人民币等于1个人人豆，而1个人人豆可以兑换10个酷币。如此繁琐的兑换，在这个快节奏的社会中是否会有人尝试，或者说有多少人愿意尝试那就不得而知了。

开心网中与种菜有关的应用不下5个，而选择这款游戏的原因是因为这款游戏在“最流行排行榜”中排名第一，总用户数达到20 737 527人，日活跃人数达到909 686人，而且画面较有新意。该应用最最值得一说的是，在这几个同类应用中，此应用是唯一一个在菜地中出现广告的，而且还在应用中单独为其制作了一块果园，但该果园一看就是纯粹的宣传品，利益的诱惑果然是巨大的呀！

郁闷（http://www.yumen.com）——交友的同胞兄弟



画面	★★★★
游戏性	★★★★
创新度	★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★★
亲和度	★★★★
总评	★★★★

郁闷网的农场游戏是由五分钟团队制作的一款基于Flash的Webgame：开心农场。游戏无需下载，玩家只要注册成为郁闷网的用户，即可在应用内看到该游戏。郁闷网将开心农场作为本站首推游戏，当新用户注册后，便可以在显著的广告位，以及右侧的个人选项内，看到开心农场的游戏入口选项，推广力度非常大。


郁闷网和交友网的种菜游戏其实是一样的

但郁闷网的开心农场并未对游戏做任何修改，游戏内的设定、玩法，与人人网的开心农场类似，没有任何创新内容。由于人人网的开心农场推出时间较早，以致于郁闷网的开心农场给用户带来的新鲜度会大打折扣，对新注册的用户没有任何吸引力。

游戏在种植道具的类别方面，与人人网的游戏如出一辙，分为35种农作物、10种鲜花和5种玩具三大类种子。游戏主要的盈利点放置在辅助道具上，减少培育时间的化肥、快速消灭虫子的药剂等，与人人网的开心农场盈利点类似。

虽说郁闷网的开心农场与人人网的开心农场相同，但人人网始终有自己的庞大用户群以及较早的先机，如果郁闷网想与之相媲，郁闷网的开心农场一定要进行大幅度的改革：增加游戏的玩法、降低玩家后期的流失率、减少玩家对游戏的枯燥感。否则，郁闷网的开心农场只能作为该网一款休闲游戏，并不会达到“通过游戏刺激新用户注册”的目的。

中粮生产队（http://zl.zll.cn/cofco.php）——最能体现SNS特色的合作型种菜游戏



中粮生产队是一款基于Flash的Webgame，它与目前所有农场种植类的游戏有很大的不同。虽然同是种植类游戏，虽然其他农场类游戏都强调互动，但中粮生产队更偏重团队协作，更注重团队精神。

画面	★★★★
游戏性	★★★★★
创新度	★★★★★
黏着度	★★★★
平民度	★★★★
亲和度	★★★
总评	★★★★☆

在游戏中，玩家扮演的角色不再是一名自给自足的菜农，玩家通过简单的注册激活之后，以一名生产队长的身份开始游戏，通过与好友的协作，完成种植、照料、采收、加工、运输五大环节。虽然环节很多，但游戏全无难度，只需要按照提示进行下一步，即可顺利融入游戏。



中粮生产队是一个需要多玩家合作进行的种菜游戏

游戏包括11种产业基地，每一种产业基地中，完成5个环节便可以获得最终奖励，并且能够进行更深一步的产业养殖。从游戏的玩法上来看，中粮生产队的玩法非常创新！农场类游戏本身是为了强化社区关系而存在的，此玩法加强了玩家的团队意识，扩展了玩家的人脉，是一个非常符合社区理念的游戏玩法。

只是中粮生产队仅是一款由企业制作的产业链互动游戏，其目的主要在宣传其旗下的丰富产品，游戏内并无任何增值产品，如果其与大型社区合作，相信一定会备受广大用户青睐的。同时，这样以团队为特点的游戏玩法，给那些身处窘境的农场类游戏指明了一条道路，只有更多有创意的玩法，才会将用户之间的互动变得更加有乐趣，用户才会更加牢固。





黑血
男
24
产品运营专员

夜半采摘，疯狂的偷菜生涯

自2009年年中迷恋上网页游戏“开心农场”后，本人便一失足成千古恨，堕落成一名偷窃成瘾、采摘成瘾的疯狂农民，挥舞着尖锐的锄镐，游历于开心、人人、Q-Zone间，建立起属于自己的资本主义农场帝国！

2009年的一个夏日傍晚，屋里寒风阵阵，成考班的群里热闹非凡，你一句：“某某某，你的菜该收了！”他一句：“某某某，我偷了你几个啊。”外加多张截图，搞得我这个铁丝网用户立刻瘫痪，小霸王游戏机拜倒在那堆图片中，重启不能。好奇害死猫，我就这样误入了这潭深坑，沉沉地陷了进去，再起不能。

当我加入到人人网这款看起来很简陋的开心农场游戏中之后，发现自己真Out了，我居然排在第53位！据说鄙人的好友数量为55位。自此，争风吃醋的日子袭来了！

起初的那几天，我是一名忠厚老实的农民，虽然不定点收菜，但是一天之中或多或少也上去收两次菜，感觉丢几棵菜无所谓。一转眼几天过去了，同学和同事们已经不满于人人的开心农场，逐渐地扩大自己的势力范围，什么开心农民啊、阳光农场啊、开心网的买房子啊，一概全收！但很多人最终只选择了开心农场和买房子，他们感觉阳光农场和开心农民在人人里没新意，或者速度太慢，或者画面太差，而我也有这类感觉，一成不变的高度是无法让前浪死在沙滩上的。俗话说人人开农场，开心建花园，偷偷更健康，生活更精彩。本以为可以把这两个游戏当作消遣，就这样玩下去了，但突然有一天，开心网的花园发生了灵异事件，引燃了我的怒火，促使我加入偷窃农民的行列中。

故事是这样的，有一天，鄙人兴高采烈的登录开心网，进入买房子的花园，准备一如既往地收菜，当浏览器打开Flash的时候，鄙人的脸立刻扭曲了！我的菊花呢！我那为数不多的几株菊花全没了！气愤地打开花园动态，立刻傻眼：“某某某从你的田里偷走了X个菊花。”这些条目的时间相隔不到几秒钟，偶滴神呀，我真感谢你们八辈子祖宗！光天化日之下竟敢动我菊花！随后便展开了代号为“秒杀”的行动，近30分钟的时间洗劫了所有好

友，并且拿了一个小本，将动我菊花者和他们的菜的收获时间记录下来，进行蹲点死守。

就这样，本是一位忠厚老实的农民，却被那些惯偷，逼成了一名不分昼夜的见习惯偷。说起来，激起我在游戏内矛盾争斗的当属开心网的买房子，而人人的农场有保护，以致于我从未体验过被偷光的感觉，也就不曾想过要反偷别人，毕竟好友不多，偷一次才得到一个，我种一颗就有好几十个，花大把时间去偷别人的菜，没有意义。

不过，多亏偷菜，很多不曾往来的朋友竟然在留言板上给我留言，虽然是一些“警告”，但都无恶意。而群里也因为偷菜更热闹了，时不时的会有情报人员把目前即将成熟或者已经成熟的目标人物进行公示，更甚者是组队前往某人首页，集体路过、加好友、再去偷菜，一气呵成，非常壮观哇！但是，一切事务都有利弊两面。我见过恼羞成怒的人，一个暴脾气的人或者一个被偷光的人，经常会在群里问候某惯偷的所有祖宗，以致于大家对其敬而远之。当然，更恐怖的也存在。当我经历过那“三把火”的激情岁月时，愕然发现，同类的一些举动非常受人鄙视。某日与许久未曾蒙面的旧友聚餐，本应酒逢知己千杯少，但用一句：“我得回家偷菜！”结束这个欢快的场面时，可谓“话不投机半句多”。我敢保证，你们没再见的机会了！

其实，我也有过不再偷菜、取消掉这个应用的时候。原因很简单，与好友因为一些私人事件闹翻，以致于决定关闭个人主页时，取消了农场。不过实在不舍得自己曾经发表过的那些日志，最终并没关闭个人主页，但却停止参加那些互动游戏。但前些日子又开始重新玩这些游戏，毕竟没有了偷菜，无聊时会感觉很空虚，也就是闲得没事做啦！

如果有一天我不再偷菜，我想那应该是我情感方面产生了问题，否则，闲下打发时间的游戏，我非常喜欢。毕竟我不是超人，工作什么的最讨厌了，哼！提起工作，这又让我想起最疯狂的那段时间，上班时偷菜，被老大的血口狠喷的场景，那可是飞沫四射啊。其实偷菜并没有错误，只是在错误的时间做错误的事情是错误的。唉！悲剧哇！

算过来，玩偷菜也有近一年的时间了，休闲游戏主要用来打发闲暇时间，但游戏终归是游戏，它是一种实体，经过日积月累的考验，如果一成不变就会被淘汰。目前我玩过开心、人人、Q-Zone这些网站的偷菜，从种到偷、从农场到牧场、从种菜到做菜，偷菜活动终归是那几天的兴奋劲，游戏时间越往后，越会觉得枯燥，而对于游戏来讲，后期单一的玩法是一大禁忌，如果无庞大的用户群支撑，此举会造成流失大于流入的现象，以致于游戏迅速衰退，模仿开心农场的开心农民就是最好的例子之一。

不过看到农场开始种花，农场与牧场相配合，开心餐厅的火爆，都可以看出各大农场的地主们还是有意打算扩大自己的土地占有率，通过各种渠道，收取更多农民的种菜税收。呜呼~接下来农场的开发之路要如何进行呢？拭目以待吧！中国的开发团队是很聪明的，农场中的牧场可是Made in China滴！



想兑换吗？先去种菜吧



小草嘻嘻
女
29
职员

他们叫我“农民标兵”

我从业于互联网公司，一向关注网络新兴产品，偷菜游戏我听说的很早，但真正开始玩却是在2010年1月份，那时候工作进入收尾总结阶段，比较清闲，于是在同事的指引下，建立起了自己的小小农田。

公司屏蔽了开心网，但对QQ空间放行，再加上已积累起来的现成的好友，所以在腾讯平台上偷菜是几乎不用考虑和犹豫的选择。一旦开始玩，我便全力以赴。我在3个月内，完成了从1级到27级的进阶，从不使用外挂，仅靠人力和手工，恪守规则，按部就班。我将种菜时间比我长、曾经遥遥领先的好友甩在了身后，他们中很多人关注到我的扩建速度，对我的毅力表示惊叹。我付出了时间和心血，但也不是蛮玩蛮干，我把自己的好友规模从几十人扩充至三百多人，在一些论坛上了解到几条增加经验的捷径，循着规律，耐心地摸索出了一个既适合自己作息时间又能保证效率最大化的打理模式。对于上下班时间都在为互联网贡献流量的我来说，偷菜是打发时间的消遣。偷别人的很快乐，被别人偷会心疼，仓库里的金钱和经验上的分数牵动着我的心：当仓库里的菜价值不菲的时候觉得很心安，每一次升级和扩地都无比激动。

我知道还有许多人对偷菜游戏持不屑或批评的态度，新闻报道了不少极端的痴迷案例，毫无疑问，沉醉于偷菜游戏，绝对是生活单调空虚的表现。把娱乐和精神寄托于此，为此浪掷大把光阴，对青年人的成长、对老年人的健康都是有伤害的。所幸的是，我的迷思尚能控制，我不会因偷菜而耽误更有意义的事。不幸的是，因为停留在电脑前的时间更长，身体素质多多少少有点下降，鼠标手、颈椎病、腰肌劳损之类的病症更明显，视力不如以前。

我还没有为偷菜而投入过人民币，我想将来也不会，我并不追求黄钻用户那些高高在上的特权，那些浮夸只是锦上添花，青少年化的风格亦不适合我这个大龄网民。偷菜游戏里我最看不惯的是，有的菜农心胸太狭隘，在菜地里设置一些辱骂性的语言，我每次看到都很反感，偷取和帮忙都是互相的，让菜农之间有互动，本是游戏设置的

规则，菜农名单里，有陌生人，也有亲朋好友，怎能出口伤人呢？

现在，18块菜地我已经全部开垦完毕，对于经验和金钱，不再孜孜以求。种自己喜欢的植物，在饭后的几分钟空闲里巡视一圈，一副“成功人士”的悠然和从容。腾讯当然不会任我这样的用户渐渐淡出江湖，几天前腾讯新增了“红土地”功能，要将所有普通土地变成红土地，就又开始了新一轮的一步一步往上爬的攀登和超越。但在所难免的是我会比初玩者更冷静，更挑剔。回过头去看，有些产品和功能的确蛮鸡肋的，例如“包装花束”什么的。别误会，我不是过河拆桥，不是在自己心满意足之后又站着说腾讯的风凉话。其实，我对QQ农场是打心眼里佩服的。我身边那些对偷菜游戏嗤之以鼻的人，基本上都没有亲自体验过的经历，他们知道了大概的流程之后，就给出了诸如“幼稚”“无聊”等比较消极的评价。



春眠不觉晓，处处闻啼鸟

因为偷菜，我还在现实中结实了一位新邻居，她是我们小区里帮人改衣服的大姐。有一次我去裁裤边的时候她正盯着农场不放，于是就此攀谈了起来。从此以后，她说她天天盼着我敲她家的门，可是我哪有那么多的裤边去裁啊。

假如有一天我不玩这个游戏了，目前我能想到的原因是我无法上网了或者喜新厌旧了，不过我觉得哪怕某段时间荒芜了但还是极有可能回来的，只要腾讯不设置期限。我还无法预测什么能导致我完全不玩或者再也不玩。反正我就是农场万千Fans里的一个，我心里清楚我的损失比收获多，但假如时光倒流，我相信我还是会这样选择。



陶陶
女
24
编辑

偷菜，过去式的流行

记得是2008年8月的某天，一个许久不见的朋友突然在QQ上向我发了好几个抖动窗口，然后特兴奋地跟我说，给你介绍一个特别好玩的网站，紧接着是一个长长的链接地址。出于好奇，我打开链接，注册了第一个跟偷菜有关的网站——开心网001。

开始接触只是抱着一种好奇的心态，想看看白菜成熟了是什么样子，胡萝卜成熟了跟现实中的有多相似，以后级别高了还会有什么样子的菜或植物被解锁呢……接下来的几天，我每天都一定准时到菜地去报到，看看几个好友中谁偷了我的菜，也偶尔去别人菜地转转，顺手牵几棵大白菜回来。慢慢地毕业许久的同学都跑到这儿来聚会了，互相偷菜的情形也就逐渐多了起来。好友少的时候，被偷几个就偷几个，无所谓的，反正还有的收获。好友多了以后就完全不一样啦，有时候成熟的菜地只剩下一两个果实，但有的时候整片菜地被偷得一片精光啊。本是欢欢喜喜来收获，可看到一片狼藉的景象，就像被人泼了一盆凉水，从头凉到脚，很是气愤。再看看排行榜里，那几个比我“钱”多，排在前几名的好友，一股不服输的劲儿被顿时激起。为了防止我的果实被偷，也为了我能在第一时间偷到别人的果实，我找来便利贴，写上收菜的时间和我可以偷别人菜的时间，贴在我的电脑显示器上。只要时间一到，我就会放下所有的事情，先去偷菜。后来很长的一段时间，我都处在这个疯狂阶段。

渐渐地，时间长了，级别高了，所有的果实和土地都被一一解锁，当初种菜的新鲜感已经不复存在，但是对偷菜的热情却依然不减。每天都往返在别人的菜地上，为自己成为第一个偷别人家菜的人而骄傲，也开始对那些不值钱的菜不屑一顾。后来，与种菜相关联的牧场上线了，我又把时间都放在了饲养动物上。为什么说相关联？因为饲养的动物是要吃饲料的，而这些饲料却必须是牧场中种的牧草和胡萝卜。所以从那以后，我的菜地变成了牧草和胡萝卜的天下，至于好友们的呢，那也就自不必多说了。一时间所有菜地就只有这两样了，我对偷菜也就彻底没了兴趣。从那时起，我就很少登录了。

大概是两个多月以后，同学们在QQ群里聊天，说开心网最近上线了一款叫《开心餐厅》的新组件还不错，挺好玩的。于是，我重新回到了开心网的“怀抱”，决定再战“江湖”。点击炉子，进入菜单，选择要做的菜，点击“购买材料”的绿色按键，然后按提示继续点击炉子，几个小


暴雪宣称即将在《魔兽世界》中的下个资料片中内置种菜游戏，这个消息是在4月1日发布的……


全部都是饲料——牧草啊！


曾经的辉煌——五彩斑斓的彩虹菊

时后，“美味”的菜品就出锅了。突然，后面传来一声大吼：“你搞什么，你说的不是种的菜吗？怎么变成炒的菜啦？”“别急啊，我的话还没说完呢。”哈哈，与种菜相关联的东东再次出现啦！想吃美味又营养的“枸杞银耳羹”吗？好吧，请先去菜地种枸杞吧！等你收获了枸杞，再去菜单里，找到这道菜，按红色的“兑换”键吧！……

说了这么多，我无非是想告诉大家，再爱吃的东西吃多了也会腻，何况是一款“万变不离其宗”“再也毫无新意”的小游戏啦！不过，我还是得感谢它，毕竟它让我高兴过、快乐过，陪我度过了许多无聊的时光，也为我们这些毕了业就各奔东西的同学们提供了一个除了聊天以外的交流平台。



乐斗
女
28
平面设计

不被理解的偷菜

开心网已经成了神话，无数的“菜农”成了它的信徒，1年前当别人把这个开心001网址发我后，我的开心生涯开始了，起初它的游戏种类没有很多，无外乎只有朋友买卖、争车位、种菜等简单的几项，但对于刚刚进入到这个开心世界我来说，已经新奇到无法自拔。

不停地加好友已经成了每天的必修课，记得那会公司还是可以上开心的，每天到点挪车，到点收菜已经成了上班时间的唯一消遣，也觉得上班也不是那么枯燥和乏味，开始只是几个好友，那会我玩的时候开心网还没那么火，我一直玩的是开心001，后来才知道还有其他的开心网，像校内网什么的，但我属于专一型的，再加上我的朋友、同事、家人基本上的都是开心001，所以也就没有换别的开心玩，但听别人说开心001是给上班族玩的，而校内开心则“人如其名”：是给上学的玩的！

要说为啥这么痴迷这个游戏，其实自己也说不清，但我自认为我还不是算很痴迷的，听说有的人半夜起来算点偷菜，我还是劳逸结合的那种，基本只是占用公家的时间玩玩，觉得那些人已经把游戏不再当成游戏，而生活也不再是原来的生活。何必呢？游戏应该是放松身心，缓解生活压力的一种方式，当沉迷游戏到影响正常生活的时候，游戏也就成了生活的负累。但在我的父母眼里我其实和那些半夜偷菜的人一样，他们都觉得我也是沉迷在这个游戏中不能自拔，上班看了一天的电脑，下班回家还是在电脑前面弄来弄去，他们理解不了，也因此和他们发生过矛盾，我老爸睡觉时候总喜欢开着电视睡觉，等睡着了别人给关，按说这睡觉不算轻的吧，应该算能在噪声中熟睡的那种人。那天我为了等我的菜熟了，就差10几分钟了，这时候老爸突然急了，对我说：都几点了，你那电脑开着，我睡不着。我顿时反驳说，你开着电视都能睡着，我这电脑又没声你有什么睡不着的，老爸更是恼怒了，我见真急了，赶紧说：就几分钟，马上，马上，在等待收菜的这几分钟里觉得时间那叫一个慢，老爸在一旁默默地抽着烟，也不说话，当时我看表已经快一点了，时间一点一点的走着，当那个菜成熟的一瞬间，我立马收了，之后关机，当时觉得老爸至于吗？但现在想想为了那几个菜和老爸吵至于吗？说不清，偷菜真的有这么大的魅力吗？可能吧。

起初别人偷我菜的时候我很不开心，眼巴巴的看



红土地——腾讯为满级农场准备的新玩法


多么慷慨的朋友

着自己种好的菜就被朋友偷走了，那心情真是无法形容，但随着我的朋友越来越多，我偷别人的机会也越来越多，那种偷别人的感觉真是乐此不疲，种了偷，偷了种，就这样无限制的循环着。人类本身就是贪欲很重的动物，不管是什么都觉得不是自己的东西拿来是最有快感的，我想这也就是开心网成功的原因，它抓住了人们贪欲的心里，就像赌博一样，越输越想赢，越赢越想赢的更多。

一年时间说快不快，说慢不慢，在游戏中有欢笑，有悲伤，有沮丧，各种滋味只有自己能体会，现在对开心这个游戏淡了很多，但还没有不玩的打算，因为里面有很多我的朋友，它并不是一个单纯的游戏，它另一个成功点就是在这上面找到了很久联系不上的朋友、同事，以及他们最近的动态都可以一览无遗，它既是一个游戏，而又是一个交友平台，我想有利必然有弊，在开心被很多人骂误人子弟的同时，又有很多人觉得它是这个新时代的产物，是积极的，使人们除了手机、短息、QQ、MSN等这些联络工具之外的又一个创新。

但我不知道再过10年、20年、30年……我还会不会再玩，但现在我周边的很多朋友已经退出了这个游戏，唯一能让他们感兴趣的就是可以看看好友的近况和照片，我想以后开心也无外乎只是一个个人博客，如果游戏没有什么更大的创新，它也会和很多东西一样，慢慢的从人们视线中消失。

小狐狸
女
25
自由撰稿人

处女座完美主义者

其实本人玩偷菜应该是晚的一批，因为比较倾心网游所以最初偷菜出了以后比较无视。有一次无疑中发现自己的黄钻在QQ的农场里有赠品，觉得不玩的话太浪费才开始了偷菜之旅。

如果一定要说为什么会玩偷菜的话，回答是肯定的因为我当初有黄钻，像淘宝的江湖里一样有偷菜，我看了看基本就无视掉了，大同小异玩一个就够了，没必要给自己添加不必要的麻烦，Q-Zone我天天都上使用率很频繁，随便偷下菜不会耽误什么时间，也不用刻意的去记我的菜几点成熟，顺便点下就好了，多方便。不得不说偷菜还是有一定的魅力，就像可爱的草莓成熟了以后太漂亮了，恨不得咬一口，致使当初本人也在拍拍上冲了50块钱的花费，为的就是农场里的赠品，庆幸自己当初没有太沉迷，像QQ里有几个菜农光买狗粮就花了好多钱，太奢侈啦。

不过由于自己的性格属于标准处女座完美主义，所以刚刚玩偷菜的时候也计算了时间，刚好当初在网游疯狂的冲级，所以把自己菜的时间调整到了凌晨，每天升级完毕去收菜，然后去各QQ好友的菜场祸害一圈再心满意足的睡觉去，这个期间应该是玩偷菜最疯狂的时候。记得第一感觉到因为被偷没有钱开地的痛苦后，就开始疯狂偷朋友，每当快升级的时候都准时的来自己地里等果实成熟，如果我等着还被偷那么偷我菜的人肯定是外挂，不论是否认识QQ直接拉黑。过了冲级的那段日子以后菜地就经常被朋友挥霍，老是忘记收货自己的果实，好在是QQ里有关系不错的朋友，早晨他偷完菜以后看我的菜地太可怜就会上我QQ帮我收掉菜，不过每次都是他偷完了才帮我收，绝对不会舍弃掉我那成熟的果实。如果是比较迷偷菜的那段时间我肯定会暴走，不过现在想菜都要别人帮忙收还吼别人做什么，想偷就偷去吧，无所谓的东西，又不会和现金画上等号。

彻底对偷菜淡漠也有一部分是腾讯农场系统的原因，本来偷菜这个游戏还是不错的，只要自己控制的住自己用来打发下时间，看着可爱的果实、慢慢增长的钱、越来越多的地很有成就感，个人认为这也是偷菜受欢迎的原





《梦幻诛仙》内置的种菜游戏，当然也是可以偷的。没准很多无所事事的玩家也会迷恋上这种网游内置型种菜游戏

因，不会占据太多时间、容易上手，还能简单满足玩家的成就感，每当从好友里偷了很多菜就会窃喜，至今我还记得最多一次我一天偷了七万多果实美了好几天。可是腾讯一改版这种乐趣就减少了，封杀外挂完全可以提高自身系统的辨别性，不应该用减少产量来避免被偷，产量减少了种植的玩家也就受到损害了，为什么要广大良民陪着少数外挂一直受损失，这个是我始终想不明白的问题，减少了产量也就减少了玩家的收入、减少了可以偷好友菜的次数、减少了很多人的娱乐性和成就感，看着成熟后比过去少将近一半产量的农地，看着农场Q吧的公告，瞬间就觉得这个农场不玩也罢。

看着那些为了偷菜狂加QQ好友的人，看着那些为了偷菜起早贪黑的人，实在是非常的费解。以前许多家长总是教育孩子们不要沉迷游戏、不要贪玩误事，但是自从出了偷菜以后很多高龄人群开始和自己孩子们抢电脑，家里的闹钟响的次数明显增多不是叫人起床而是提醒该收菜偷菜了。庆幸目前的偷菜游戏都没有明显的圈钱行为，如果一旦有了那么于网络游戏相比肯定有国之而无不及。



农场装扮是用来加速升级的



IMP
男
31
IT工程师

出来混，迟早要还的

近两年最流行的网站莫过于SNS社区网站了，在SNS社区网站里拥有自己的一个账号已经成为一种时尚，如果你还没有那一定是Out了。说起SNS社区网站就不得不提起一个知名的组件“偷菜”，其实这个组件的名称叫“开心农场”是由国内五分钟游戏公司所开发的一个Flash游戏，目的是为了让玩家通过虚拟劳动体会到自己耕作收获的乐趣。玩家不但可以收获自己种植的作物，还可以收获好友所种植作物来达到快速致富的目的。正所谓人无外财不富，马无夜草不肥，自家田地的产量毕竟是有限的，作物成熟需要时间，等级太低无法种植高回报作物，于是“偷菜”便产生了。笔者首次接触“偷菜”这个游戏是在国内知名SNS社区网站开心网，该网站的一个功能就是会用信息提示好友所添加的组件，当笔者的好友相继添加了“偷菜“这个组件的时候笔者在好奇心的驱动下也加入了“偷菜”大军。和传统游戏不同，玩家并不需要时刻关注游戏，只需要点击几下鼠标，就可以完成从犁地、播种、浇水、除虫、除草、收获等动作，这也给所有玩家提供了“偷菜”的机会。当你收获了好友辛勤耕作的果实不劳而获的时候你就会发现其实“偷”比“种”更有意思，但毕竟是狼多肉少，对好友家成熟作物流口水的也许不是只有你一个，笔者就经常碰到好友家作物还有几秒钟时间就成熟的时候刷新了一下页面，映入眼帘的不是成熟的作物而是被别人偷干净的植物残骸，这也说明了“偷菜”的魅力之大。

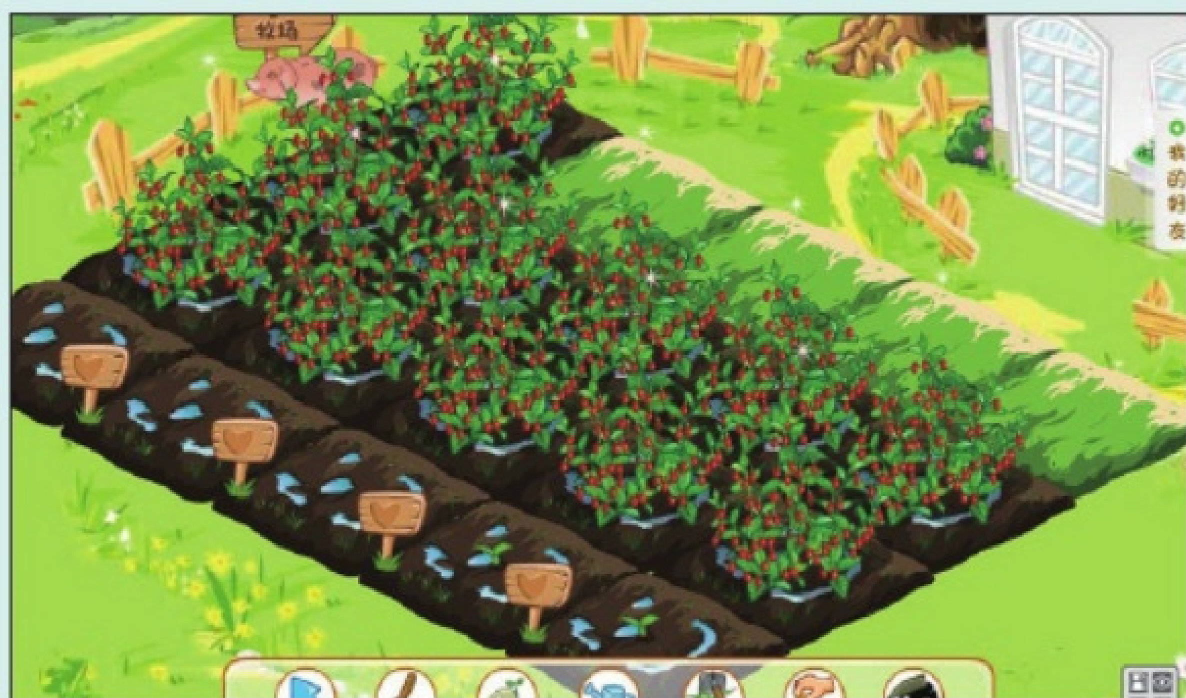
当然所有事情都有两面性，电影《无间道》里的经典台词“出来混，迟早要还”被很好地反应在这个游戏里。尤其是高级的高回报农作物，当你看着自家田地的高回报作物就要成熟而傻傻笑的时候，暗地里已经有无数双眼睛在盯着你。因为游戏不是即时性且网络有延迟，作物所显示的成熟时间并不准确，和服务器端有几秒钟的误差。就是这几秒钟的误差经常导致笔者在算准时间去收获农作物的时候依然不能保证不被偷的命运。笔者曾在一段时间内只种低级作物来降低被偷的损失（让他们偷去吧，偷十个一百个也只不过损失几百元，自己偷别人一个就赚回来了^_^），当然收入还是和风险成正比的，如果想迅速致富还是需要自己种植高级的高回报作物，靠别人不如靠自己只要自己能保证完全收获自家的作物财富增长会非常稳定的。在同其他偷菜者竞争中胜利的感觉是令人无比激动的，但自家的作物被别人所偷的时候也是会无比气愤的，笔者的一个好友为了偷菜和不被偷经常是夜不能寐甚至半夜上闹钟起床收菜偷菜。毕竟一分付出一分收获，该好友在笔者的“偷菜”财富榜里一直位列第一。游戏里为玩家更好地钟菜偷菜提供了不少收费道具，不过笔者一直没有为此而消费，毕竟“偷菜”是款游戏而已，娱乐娱乐，过过自己种地的瘾，收好友的果实偷着乐就是了，如果看得太重再因此伤了朋友之间的和气就得不偿失了。

“偷菜”毕竟只是款简单的Flash游戏，上手简单，

农作物

等级	售价	类型（几季作物）	预产量	总产量	单个果实售价	预计所得收入	收获经验（每季）	总经验	总成熟时间	第一季	第二季	第三季	第四季
0	167	1	16	16	23	368	15	15	10	10	0	0	0
0	250	1	20	20	28	560	20	20	15	15	0	0	0
0	350	1	28	28	28	784	25	25	20	20	0	0	0
0	438	1	33	33	30	990	30	30	25	25	0	0	0
0	548	1	38	38	32	1216	35	35	30	30	0	0	0
5	670	2	21	42	35	1470	23	46	35	25	10	0	0
5	746	2	21	42	39	1638	25	50	39	26	13	0	0
5	1071	2	24	48	49	2352	33	66	56	40	16	0	0
5	1260	2	26	52	52	2704	37	74	63	45	18	0	0
10	1505	3	19	57	56	3192	29	87	72	40	16	16	0
10	2237	3	21	63	76	4788	41	123	107	57	25	25	0
11	2444	3	31	93	56	5208	42	126	112	60	26	26	0
12	2651	3	23	69	80	5520	44	132	116	64	26	26	0
13	2929	3	24	72	85	6120	46	138	123	67	28	28	0
14	3484	3	29	87	81	7047	50	150	134	74	30	30	0
15	3822	4	23	92	85	7820	42	168	147	83	28	28	28
16	4292	4	23	92	92	8464	43	172	151	84	29	29	29
17	4405	4	29	116	76	8816	44	176	155	68	29	29	29
18	5009	4	27	108	89	9612	45	180	161	71	30	30	30
19	5164	4	38	152	66	10032	47	188	165	70	32	32	32
20	5723	4	32	128	84	10752	47	188	168	75	31	31	31
21	6141	4	33	132	87	11484	49	196	174	78	32	32	32
22	6388	4	34	136	88	11968	50	200	181	76	35	35	35
23	7246	4	35	140	93	13020	52	208	187	82	35	35	35
24	7479	4	39	156	94	14664	53	212	193	82	37	37	37
25	3975	3	33	99	73	7227	36	108	109	59	25	25	0
26	4267	3	44	132	59	7788	39	117	117	61	28	28	0
27	4376	3	56	168	48	8064	40	120	120	64	28	28	0
28	4996	3	49	147	63	9261	46	138	137	73	32	32	0
29	5434	4	47	188	65	12220	37	148	149	58	30	30	30
30	5544	4	39	156	66	10296	38	152	152	65	29	29	29
31	5580	4	35	140	74	10360	38	152	153	66	29	29	29
32	5908	4	51	204	54	11016	41	164	182	86	32	32	32
33	6091	4	56	224	50	11200	45	180	167	71	32	32	32
34	6164	4	43	172	67	11524	49	196	189	78	31	31	31
35	2699	3	50	150	33	4950	29	87	74	34	20	20	0
36	3027	3	52	156	36	5616	35	105	83	39	22	22	0

某种菜狂热者自己制作的种植收益率表



收获了“我”，就可以作出好吃的“枸杞银耳羹”咯

不用时刻关注让很多上班族有了忙中偷乐的机会，但游戏本身内涵不足造成了游戏吸引力不长，大家过了偷菜和种菜的瘾就不会再玩了，再加上因为出名游戏外挂也成批的涌现出来极大的降低了游戏的乐趣。“偷菜”的互动性比较强，这是这款游戏的优点同样也是它的缺点，当笔者的好友逐渐放弃这个游戏的时候笔者也冷落了它，没“菜”可偷，也不会被“偷”使游戏失去了乐趣。最后说明一下，笔者分别玩过开心网的“偷菜”组件和人人网的“偷菜”组件，可以说各有优缺点，也许个人喜好不同很难说出孰优孰劣，那该如何选择呢？其实很简单，你在哪个网站上的好友多就在哪里玩，毕竟“偷菜”这个游戏人多了才好玩也才会有意思。虽然“偷菜”已经风靡全国各大SNS网站，但这些真正的“农场主”应该做不是仅仅让“偷菜”同质化，而是开发有自家特色的产品，盲目模仿缺乏创新这也是国内游戏开发商和国外开发商有很大差距的真实原因。

Janz
男
34
程序员

“偷菜”也是一种分享

我接触到农场类的游戏也就是所谓的偷菜游戏时间并不长，大概在三四个月前，当时我还是一名“魔兽”玩家，只因为《魔兽世界》新资料片的发行一拖再拖，并且长时间的单一副本Raid让人的很无聊，所以决定找个比较休闲的游戏玩玩，一想到“偷菜”在前一段时间很流行，但本人却一直未去体验过，而且我有很多同学甚至亲戚朋友都在玩这个游戏，所以就玩上了农场种菜游戏。

我目前玩的是QQ农场，虽然我也听说过开心农场等之类的农场种菜游戏，但是由于方便，很多朋友同学都是玩的QQ农场，众所周知，玩这种游戏就是人多才有意思，而基本上能上网的都用QQ，所以我也选择了QQ农场。

记得刚开始玩的时候，由于农场等级很低，而朋友的等级都比较高，所以一上线想到的就是去农场转转，看看朋友家的菜是否好了，可以偷偷的摘一些，一圈下来，发现竟然能摘不少，摘完后心里觉得还挺爽，“不劳而获”的感觉还真不错。为了让自己的菜不被朋友摘走，有时还守点，等着菜熟，一好就全收了，如果偶尔一不小心被朋友摘走一些，心里就想着，竟然连我级别这么低的小小号都不放过，也太没人性了。

农场类游戏升级还是很快的，三四个月过去了，我的地也开了有十几块了，虽然早上一上QQ，还是会去农场转转，收自己的菜，顺路去朋友家转转，看看能不能顺手牵羊摘一些菜，但是慢慢地我也不再守着我的菜，由于我在网上的时候很长，有时候竟然还想着，是不是抢菜抢得太凶了，不大好意思。后来，对于新开农场的朋友，我去他地里转转时，也就是帮忙除除草、杀杀虫，不再摘他们的菜。偶尔自己会弄到一些比较稀有的种子，种上后，成熟了也不收，等着朋友来摘一些，直到大家都摘完了再收，这时发现让朋友摘走自己种的菜，也里也挺高兴的，也许这就是种菜的真正乐趣所在吧。



QQ农场直接和QQ好友挂钩



越偷越有钱，只是钱很难花出去……

在农场游戏流行起来后，网上关于“偷菜”类的游戏争议很大，甚至还上过中央电视台，究竟根本的原因就是摘朋友家的菜牵涉到一个道德问题，那就是“偷”，在本人看来，对于一个成人来说，这个问题不是很大，因为这只是一个游戏而已，纯粹的娱乐，只要分清楚网络虚拟和现实生活，不要将网络上的行为带到生活中或者让网络影响到现实生活就行了。但是，玩QQ农场的很大一部分人群是还在上学的青少年，这种“偷菜”的行为，对他们的影响有多大还是持保留态度。本人的建议是不要将这种游戏对未成年人开放，毕竟“偷菜”是一种不道德的行为。总体来说，我的理解是农场类游戏，它最大的娱乐在于与朋友“分享”自己种菜成果，当然同时你也在“分享”朋友种的菜。

当某一天，朋友到你的农场摘菜时，说句“这家伙竟然种了这么多好东西”，让朋友记住你，分享你的成果，这就农场种菜的意义所在吧。



说种菜者

本人在这场种菜偷菜运动中不得已应“红太狼”要求而卷入其中。只是本人玩游戏向来要么不玩，要玩就玩精，在仔细研究了种菜的整个系统后，我悲哀地发现，这种游戏——真没意思，说到底种菜和偷菜和我那时候玩的网页游戏，比如Travian、oGame没啥区别，而在金钱失去很大作用的前提下，时间是你玩得好坏的唯一必要条件——不是之一。没有技巧、没有战术，只有按部就班，不是么？到点种菜、施肥、偷菜，仅此而已。也有人会说，偷菜的多寡和你的好友数量也有关系，的确，假如你只有一两个朋友，你偷谁的去？但是这是不可能的。因为我相信像《南方公园》那可怜的只有1个朋友的孩子的情况肯定不会发生，因为这是SNS，这是六度空间，你会瞬间找到很多你认识或根本不认识的朋友。其次，从目前的发展情况看，种菜游戏早已远远偏离了“因为我们是朋友所以才偷菜”这个原始路线，变成了“因为我要偷菜所以才是朋友”。就拿QQ农场来说，2009年整整一年，我接到加为好友的请求数量一只手就能数过来，但仅仅在2010年的2到4月，我接到加为好友的请求数量已达上百，我曾经困惑不解——我既不是美女又不是名人，哪来这么人找我加好友？后来还是8神经为我解了惑——他们都是为了偷你菜而来的。最后，你完全可以开100个小号互相偷，这完全和你的好友数量一点关系也没有……好友是好友，偷菜是偷菜，这是两个完全不同的概念。

开心001的偷菜我没玩到最后，当我以阅尽天下游戏的毒辣眼光看穿种菜游戏的本质后，我毅然动用了终极大杀器——外挂，而且我很坦然，“红太狼”虽然愤怒地用平底锅敲了我几下，但她最后也用外挂了。至此，我们俩的种菜和偷菜生涯便彻底结束。天下无论任何游戏，只要能用外挂代之且无任何惩罚措施，那么它就没有任何玩的必要了——至少我是这么看的。也许会有人和我强调“游戏乐趣”，而我更在乎的是“平衡和公正”，但本文毕竟不是探讨外挂一些乱七八糟的事情，故暂且打住。

那么种菜游戏为什么会火起来？在我看来无非三点。首先也是最重要的一点：它是网页游戏，仅仅网页游戏这4个字便解决了无数“白骨精”们的烦恼，无需下载、80端口、网页形式，还用多说么？这是那些网络游戏拍马也追不上的优势，这个优势决定了它的受众范围极广，游戏环境要求极低；其次，它是一种交流方式，说白了就是“话题”，你可以偷菜为名义认识一个帅哥美女，偷菜施肥打情骂俏，不亦乐乎，你也可以通过偷菜认识隔壁的邻居，这样偶尔遇到了也不会因为没有话题而感到尴尬，其实这也是SNS网站正经需要的东西；最后，就是不占时间和精力（除了那些偷菜狂人），游戏规则简单，到时间就上去收菜、偷菜、种菜，简单而又有乐趣，这恐怕也是大爷大妈们偏爱这种游戏的原因。但想必现在大家也发现了，目前种菜游戏已经有些穷途末路的味道了，很多人已经不再关注于种菜游戏，从我个人而言究其原因，一是太简单了，当你发现每天上线就是重复干那么些事，时间长了能不感到无聊么？就种菜本身而言，现在的新玩法实在太少了——炒菜也许算一个，但还远远不够。二是太复杂了，你有二三十个好友，别说偷，就是浏览一圈下来也得10分钟吧，要是七八十、上百的好友呢？恐怕你只能像条死狗一样趴在键盘上喘气了。尤其是那些定了闹钟的强迫症玩家，此时再玩这个游戏往往就成为一种极大地负担。再加上现在的种菜游戏越来越多，对玩家而言也是一种负担，这其实也是网页游戏的一个最大并难以克服的缺点——玩家黏着度不够强，游戏时间多的人在等待收、偷的过程中会感到极度无聊，由此开始尝试多个同类型的游戏一起玩，而另外一些玩家腻烦了老游戏，开始尝试同类型但有新玩法的游戏，这就使得那些时间不太多的普通玩家被迫需要每个游戏都要兼顾——因为这几个游戏中都有他们的好友在，最终的结果就是这些占玩家数量百分比最大的普通玩家离开农场干脆不玩，太累啊……



至于怎么才能做个好的种菜游戏么，我想我要是能解决恐怕我早跳槽去什么这个农场那个田园了，但我能想到的只有一点，那就是消耗。就像即时战略游戏的“采集-建造-战斗”三元素，种菜和偷菜都算是采集的一部分，像加工果汁、饭菜什么都是建造环节（生产），但到了最后的战斗（消耗）环节，目前的所有种菜游戏却统统没有了。这造成了玩家手里的资源越来越庞大，却没有办法把它们花出去，不能消耗也就不能形成供需关系，不能形成资源循环，最后成了一汪死水，玩家最后比拼的就是屏幕上越来越大的数字——尤其是在玩家发展到顶级的情况下。想象一下，“魔兽3”里等级满了科技满了，如果不让交战，玩家唯一能做的事情也只是堆兵到上限，看着资源数全成9，也许有爱的玩家会把建筑码得更漂亮些……仅此而已。所以说，现在的种菜游戏一定要研究出怎样才能让玩家开始消耗资源的方法，注意，是消耗，是吞噬，而不是等价交换，诸如花钱买房买车什么的可以无视了。说到这里，对于这种没有尽头没有终极目标的网页游戏来说，我唯一想到的能不停地消耗资源的办法就只有战争了，但是不希望到了哪天我在种菜游戏里突兀地出现了兵营、重工、高科之类的玩意……

我不喜欢玩种菜游戏，但我想我会鼓励我的父母玩一玩它，这也是他们安享晚年快乐的一种方式，我也会鼓励我的孩子玩一玩它，他可以了解一下网络的神奇并可以和其他孩子交流（如果那时候还有种菜游戏的话）。但同时我也不想我的父母因为偷菜而忘了做晚饭，我的孩子因为偷菜而睡眠不足。

▶快言快语

何不嚣张
《天下贰》全国竞技赛苏州站拾遗

著名作家陆文夫在解释“上有天堂，下有苏杭”这句话为什么要把苏州排在杭州前面时，曾经这么说：由于苏州不是政治经济的中心，既没有官场倾轧，也不是兵家的必争之地。兼之这里气候宜人，物产丰富，风景优美，所以几百年来的官商大贾、文人雅士，都喜欢到苏州来定居。今天的苏州，虽然依旧是人间乐土，但却有一群网游竞技高手在这里设下战场，誓要争夺一个代表苏州城参加全国大赛的的冠军头衔。

■本刊记者 水上烟



这样的场合，少不了女玩家的身影……

网易的《天下贰》全国竞技赛以3v3竞技场玩法为主体，线下比赛时使用个人账号登陆比赛服务器，直接获得专服70级标配角色，力图打造一个公平的比赛环境，避免了装备和等级的差异。城市冠军赛时每场比赛采取五局三胜制，先赢满3局的队伍为胜。进入苏州城冠军战决赛阶段的战队共有16支，分成4个小组进行循环赛，每个小组前两名出线后，再进入淘汰赛捉对厮杀，直到决出最后的城市冠军。

4月24日下午，比赛地点瑞德在线零距离网吧里人声鼎沸，这是一个相当不错的网吧，出色的机器配备和优越的环境都不禁让人称赞。近百名参赛玩家与观众聚集在网吧的比赛区迎接比赛的到来，而在另外的区域里，有人在专注地打着《魔兽世界》《天龙八部》等其它网络游戏，也有人在戴着耳机看电影大片，偶尔因为比赛区的欢呼声好奇地侧头过去看上一眼。一个既刺激又惬意的周末下午就这么开始了。

经过抽签，16支队伍被划分到4个小组里，其中有两支队伍比较引人注目。一是被分在A小组的“夜·黑”战队，这支队伍里有一个ID叫做“秋伤”的选手，在比赛前几天的工作中出了工伤，不慎将右手食指和中指弄伤，虽然还缠着厚厚的纱布，但比赛当天穿着医院的病号服和拖鞋就跟着两位队友从几十里外的医院直接杀到了比赛场地。现场的玩家戏称他为“伤指男”，这位老兄在比赛一开始，就赢得了现场最高的人气。

另一支队伍“功夫熊猫”是《天下贰》游戏里著名的成门家族的代表队，虽然不是苏州本地队伍，但这支队伍操作技术意识均为一流，试图以过江猛龙的身份夺取苏州区冠军再进军全国总决赛。由于成门在《天下贰》中的强势，“功夫熊猫”的成员在线上比赛打战场或者竞技场时，总因为有强力装备和物品获胜而被别的玩家冷语相向。俗话说不蒸馒头争口气，“功夫熊猫”的成员誓要证明自己不是只有靠装备才能生存的“RMB玩家”，在比赛开始前，队长就很“嚣张”地放话：“熊猫出没，极其危险。”（本次比赛的口号也正是“兄弟一起，嚣张到底”）不觉中，“功夫熊猫”似乎成为了其他15支苏州本地战队的公敌……

在小组赛中，“夜·黑”战队一路高歌猛进，“伤指男”似乎化身为“伤心一指”，让别的战队很是受伤，成为小组赛中唯一一支三战全胜轻松出线的队伍。而“功夫熊猫”也获得B组第一顺利出线。此外，C组第一“情谊无价”战队也引起了众人的注意，现场不少玩家纷纷议论，这绝对是一支拥有挑战冠军宝座实力的战队。

更为残酷的淘汰赛阶段终于开始了，8支出线队伍开始捉对厮杀。第一支从小组赛出线的D组第一问世战队很不幸地倒在了C组第二苏州血盟战队手下，成为唯一一支8强战被淘汰的小组赛第一战队。而“夜·黑”“功夫



琳琅满目的比赛奖品



《天下贰》的两位策划到场与玩家进行面对面交流


“伤指男”在比赛中

熊猫”和“情谊无价”战队都战胜了自己的对手晋级四强。在半决战中“夜·黑”将与“功夫熊猫”交手，这也是本次比赛中仅次于决赛的一大看点比赛。这场半决赛进行得异常残酷，双方两次因为时间到时没有分出胜负而打成平手。最终“功夫熊猫”凭借使用云麓的选手的出色表现，以风七雷技能一锤定音，艰苦地以2:1赢下了这场比赛。“伤指男”与自己的队友在众人瞩目下遗憾出局，他们后来在争夺第三名的比赛中战胜了“苏州血盟”战队，虽然仅仅在这么艰苦的一场比赛中失利而只能获得第三名，但三个人看起来并没有太多不甘。“我们在一起组合才几天时间，练习不超过24小时，不过来参赛时我觉得我们队应该能进决赛拿个第二名吧……”伤指男笑着说，不过他的话还没说完，就被自己的女性队友打断：“不对，我觉得我们是第一！”然后三个人笑作一团。尽管没有进入决赛，但是看着“伤指男”因为点击鼠标，中指的纱布已经略略被鲜血浸染——也许他的手指不受伤的话，能拿下冠军也未必可知吧！但无论如何，他们都是一支能留给人深刻记忆的队伍。


“享受第一，比赛第二！”


“功夫熊猫”的队长在比赛前放出宣言……但赛后他们明显情绪不佳，甚至拒绝了拍照的要求

“功夫熊猫”最终与淘汰了“苏州血盟”的“情谊无价”战队会师决赛。其实在城市海选赛时“功夫熊猫”就与“情谊无价”交过手，当时“功夫熊猫”轻松获胜。不过此一时，彼一时也，此刻的“情谊无价”战队不仅在比赛中屡经磨练而脱胎换骨，更拥有现场几乎所有苏州玩家的支持，他们的每一个精彩表现都能引发全场欢呼，阻击过江龙“功夫熊猫”捧走苏州冠军的重任，就在他们肩上……

决赛第一局“功夫熊猫”仅用了不到两分钟时间就将对手斩落马下，然后“情谊无价”在现场苏州玩家的加油声中奋起直追连胜两局，以2:1反超。在第四局中，“情谊无价”的主将荒火冲得太猛被对手秒杀，失去主力DPS的“情谊无价”很快败下阵来。终于进入了最后的决胜局，熊猫战队开始后主动进攻，瞬间将对手除天机外所有人打掉过半血。然而“情谊无价”的队员顶着火天罚开启八门，瞬间将三人的血回满，荒火更是抓住时机，以令人瞠目结舌的爆发直接在3秒内将“功夫熊猫”的冰心秒掉。熊猫战队大势已去，被对手几乎满血秒杀。“情谊无价”在全场欢呼中获得了最终的胜利。

比赛虽然结束，但是“功夫熊猫”的队员明显心有不甘：“他们的运气比我们好，决赛中我们的实力并没有完全发挥出来。”“功夫熊猫”的队长如是说，也许与“夜·黑”的半决赛消耗了他们太多的专注力，也许决赛中观众的倾向性对他们的心态造成了影响，但失利确实是无法挽回的。“功夫熊猫”的两位男性队员忍不住在比赛后相互指责对方的失误——这又何必呢？“兄弟一起，嚣张到底”，如果不能齐心协力，又怎么“嚣张”得起来？不过“功夫熊猫”有一位心态不错的女性队长，据说后来她率领队员又转战太原赛区并取得了冠军，得以晋级全国总决赛，但这已是后话了……


比赛后为玉树地震灾区人民签名祈福的活动

而在另一边，“情谊无价”的三名队员正享受着淡定的快乐。使用荒火的“冲天虎”（ID）被现场玩家称为“神级荒火”，现场的《天下贰》策划小强对他的操作水平赞不绝口，反复提及：“这家伙在游戏中的装备加起来还不值5块钱！可他的操作水平可以100倍地弥补……”可见在一个公平的竞技场中，能让人折服的，还得是那些真正的高手。“我们有点意外”，“情谊无价”的队员们如此说道：“因为我们是来享受比赛的，现在我们做到了。什么？再多练习？我们在游戏之外都还有各自的工作和学习，不会，也没有更多时间来练习的。我想全国总决赛我们的目标也就是去享受，看看全国的强手究竟有多强……”

这就是所谓的“兄弟一起，嚣张到底”吧！


冠军“情谊无价”战队的三位

朝花夕拾半月谈



2002年6月16日，北京蓝极速网吧火灾。

2002年6月16日凌晨2时40分左右，北京市海淀区一个非法营业的网吧——蓝极速网吧发生火灾，造成20人当场死亡，5人经抢救无效死亡，12人受伤的惨剧。火灾原因是因为两个十三四岁的孩子在进入网吧时被以"未成年人不得入内"的理由拒绝，于是带上汽油火烧网吧。尽管这起火灾的直接原因是人为纵火，但是这家网吧老板未经任何审批私自开业经营，无任何消防措施，建筑物外窗均被安装了防盗护栏并焊死，致使被困人员无法逃生，同时也给消防队员营救被困人员和灭火行动带来极大困难。在这个事件发生后，政府开始在全国范围内进行整顿黑网吧的行动，网游行业也受此波及萧条了一阵。



2004年6月16日，腾讯控股成为在香港主板上市的第一家大陆互联网企业。

2005年6月16日，《海之乐章》公测，《仙界传》公测。

2009年6月16日，《极道车神》因运营商倒闭而停服。



2002年6月17日，《大话西游2》公测。

2006年6月17日，《蒸汽幻想》内测。

2009年6月17日，《三国志之苍天》内测，《上海滩》内测。



1998年6月18日，联众网络游戏世界正式对外开放。

1998年6月18日，鲍岳桥、简晶、王建华始创的联众游戏世界，开始在东方网景架设游戏服务器，免费提供给国内上网用户围棋、中国象棋、跳棋、拖拉机、拱猪等共计5种网络棋牌游戏的服务，一代世界网络游戏巨人开始迈出了它的第一步。



2004年6月18日，《互动武侠》公测。

2005年6月18日，《幻想春秋》（即现在的《春秋Q传》）公测。

2007年6月18日，《大海战2——夜袭珍珠港》公测，《KO堂》公测。

2009年6月18日，《战地之王》内测。

2009年6月18日，谷歌中国被曝"色情""低俗"。

2009年6月18日，中国互联网违法和不良信息举报中心在官方网站上以红色标题曝光称，谷歌中国网站存在大量淫秽色情和低俗链接，并"强烈谴责"谷歌传播淫秽色情和低俗信息。而现在，谷歌再怎么"色情""低俗"，似乎也没人能管得到了……



2006年6月19日，《整桶专家》内测，《功夫金刚》内测，《刀Online》公测。

2008年6月19日，《地下城与勇士》公测，《超级巨星》公测，《百变精灵》内测。

2009年6月19日，《百变金刚》内测，《人生OL》内测。



2009年6月20日，《2061》内测，《圣斗士OL》内测。



2006年6月21日，《明星3缺1》公测。



2006年6月22日，《超级乐者》公测

2009年6月22日，《新奇迹世界》公测。



2003年6月23日，《第二人生》（Second Life）正式运营。

《第二人生》是一款争议颇多的"成人"网络游戏，这款游戏自然没有在国内运营，但玩家多多少少还是通过各种渠道了解到不少信息。《第二人生》在国外来说还是非常火爆的，原因也很简单——你可以在游戏里做任何事！是的，"任何事"，各种犯罪行为都可能发生，各种经济和政治行为也有可能出现，各种创造和创意也都能实现。总之这是一个很奇妙的网络游戏——也许真的玩起来并不那么奇妙。



2004年6月23日，《魔幻蛇》公测。

2006年6月23日，《Creamph》公测（韩服）。

2008年6月23日，《QQ飞行岛》内测。

2009年6月23日，《龙天气》（Dragonsky）公测（美服），《守护者》（Trinity）公测（韩服）。



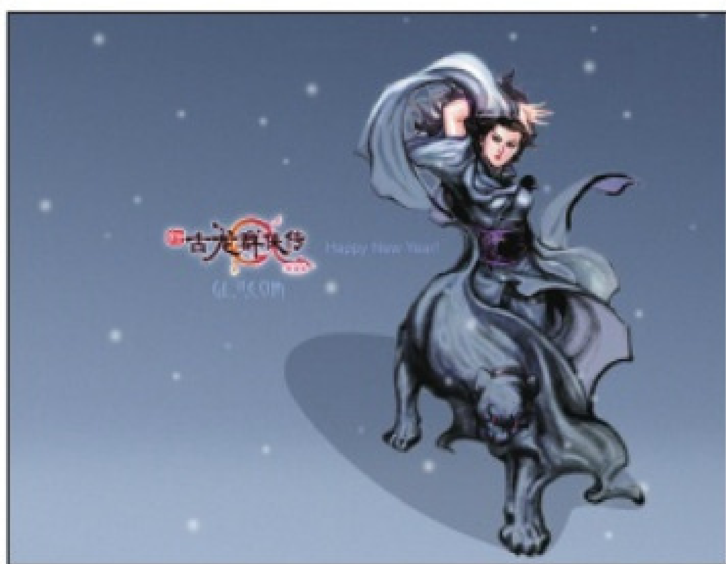
2008年6月24日，网龙网络有限公司在香港联交所从创业板转至主板上市。

2009年6月24日，《科洛斯》印度版公测。



2002年6月25日，《古龙群侠传OL》公测。





这是香港网络游戏在大陆的第一款作品，不过代理公司居然是育碧，此时的育碧刚刚和盛大联合代理发行了日后红遍全中国的网游《传奇》。《古龙群侠传OL》在2004年底停止运营，改由网龙公司代理运营，2006年12月31日24时，《古龙群侠传OL》因为合同到期的问题再次停运，接下来便再无后文。

2008年6月25日，《春秋Q传》马来西亚版公测，《哼哼哈嘿》内测。

2009年6月25日，《极限飚车》内测，《UU赛艇》内测，《问鼎》内测，《战三国·霸王大陆》公测，09新版《剑侠世界》公测。



2003年6月26日，《健康游戏忠告》出现。

2003年6月26日，国家新闻出版总署要求所有互联网游戏出版物在游戏开始前，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

2004年6月26日，《雅典娜》公测。

2008年6月26日，《口袋西游》内测。

2009年6月26日，《盛世OL》内测，《昆仑OL》内测。

2009年6月26日，文化部、商务部联合下发《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作》的通知。





《通知》明确指出同一企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，并且虚拟货币不得支付购买实物，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。《通知》称将禁止某些网游产品利用虚拟货币，采取抽签、押宝、随机抽取等博彩方式分配网游道具或虚拟货币。而在用户合法权益受到侵害时，网游企业应积极协调进行取证和协调解决。在游戏终止服务时，对于用户已经购买但尚未使用的虚拟货币，企业必须以法定货币方式或用户接受的其他方式给予退还。《通知》同时还指出，文化行政部门要严格市场准入，加强对网游虚拟货币发行主体和交易服务提供主体的管理，要求同一企业不得同时经营网游虚拟货币的发行与交易业务。



2007年6月27日，《超级跑跑》内测。

2008年6月27日，《龙神传说》内测。

2009年6月27日，《风林火山》公测。



2006年6月28日，《龙与地下城》内测。

2008年6月28日，《生肖传说》内测。

2009年6月28日，《西西三国》内测，《纵横OL》内测。



2004年6月29日，国务院下发《国务院对确需保留的行政审批项目设定行政许可的决定》。



《决定》明确规定新闻出版总署负责“出版境外著作权人授权的电子出版物（含互联网游戏作品）的审批。”

2006年6月29日，《三国演义OL》公测。

2009年6月29日，《Black Shot》正式收费（日服）。

2008年6月29日，《QQ三国》公测。

2007年6月29日，《都市2046》公测。

2007年6月29日，《宝贝坦克》内测。

2009年6月29日，《路尼亚战记》因中韩纠纷而停服。



在随后的7月1日，韩方Allm公司声称：导致此次运营中断的起因是光通并未在6月5日（截止日）前支付给Allm约60万美元左右的协议金和版税。Allm与CDC Games经过3次交涉，确定最终支付期限为6月26日，而CDC Games并未履行支付协定，被通报中断运营。而中方代理商光通公司声称：《路尼亚战记》这款游戏本身存在严重的技术问题，而研发商韩国Allm公司技术力量极差，始终无法提供足够的、及时有效的技术支持，导致玩家无法顺畅游戏，造成用户的严重流失，在经过中方反复沟通下，Allm公司始终怠慢技术支持，不但对中方提出的技术解决需求不管不顾，甚至擅自进入中方权限下的服务器，并且单方面关闭了《路尼亚战记》在中国大陆的所有服务器，导致玩家无法游戏，我们将在近日对其采取法律措施，来捍卫我们中国运营商及中国玩家应有的权利。玩家声称：……



2005年6月30日，《魔牌》公测。

2006年6月30日，《功夫Online》内测。

2007年6月30日，《DJMAX》内测。

2008年6月30日，《征战》内测。

2009年6月30日，《凯旋》（Sephiroth）停止运营（日服）。



《巫妖王之怒》副本攻略
——冰冠城赛二区



腐肠

一、前言

作为瘟疫工厂左边的Boss，腐肠具有较高的血量，在有了区域Buff后，DPS压力变小很多，但仍然是ICC副本里对DPS有要求的Boss。整场战斗难度不大，困难模式绿球落地点可见后难度更是下降了一截，只要DPS和治疗充足，那么可以比较快速地通过。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：坦克2人，需要换T来应对胃胀的Debuff；治疗5～6人；DPS17～18人。

装备基础：区域Buff加成下能打出木桩9k的DPS即可。在15%及更高的Buff下，只要不死人，DPS应该不是问题。

10人：

坦克2人；治疗2～3人；DPS5～6人。

三、技能/数据

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：9412875、25N：40440500、10H：13666100、25H：52293752

荒疫毒气

这是腐肠战斗开始后场地上的黄雾造成的持续性伤害。伤害每2秒发生一次，最初黄雾非常浓，而腐肠会每隔一段时间吸气一次，黄雾会稀薄一点。当腐肠吸气三次后黄雾消失，之后腐肠会使用刺鼻荒疫，刺鼻荒疫过后场地重新弥漫厚重的黄雾。而黄雾造成的持续性伤害和黄雾的浓度有关，黄雾越厚伤害越高，下面是一个黄雾的伤害列表，表示每2秒荒疫毒气造成的暗影伤害值，每次吸气间隔为30秒。

10N	25N	10H	25H
0层（最初） 3900～4100	4388～4612	5363～5637	6338～6662
1层（吸气一次） 1950～2050	2925～3075	3413～3587	4388～4612
2层（吸气二次） 975～1025	1463～1537	1437～1563	2438～2562
3层（吸气三次）0	0	0	0

刺鼻荒疫

在腐肠吸了3次气变得最大后一段时间，它会使用这个技能，3秒施法。

这是一个全团性的大伤害技能，对全团造成42900～45100（10N）/63375～66625（25N）/48750～51250（10H）/73125～76875（25H）点暗影伤害。这要求团队成员在Boss施放这个技能前吃到3层接种，减免75%暗影伤害才可以抵御。

吸纳荒疫

吸纳荒疫毒气使腐肠造成的物理伤害提高30%，攻击速度提高30%。这个Buff可以堆叠3次，在腐肠吸入一次场地的黄雾后这个Buff会增加一层。3层Buff下腐肠提高90%物理伤害，以及提高90%攻击速度，此时坦克不开减伤技能必死。也就是说，虽然黄雾变得稀薄，但同时Boss获得了吸纳荒疫的Buff，使得Boss对坦克的伤害加重。

吸纳荒疫会读条3.5S，读条时不会攻击坦克，骑士补信标打审判一般在这个时候完成。

气体孢子

受到气体孢子的影响，并且气体孢子会在12秒后爆炸，感染周围8码内所有友方玩家，对他们造成持续6

秒每秒1950点暗影伤害并使其获得一层接种Buff。在每次刺鼻荒疫前，脓肠总共会使用3次气体孢子的技能，每次会给团队中的（10人为2，25人为3）人上气体孢子，中孢子的人要根据战术跑到指定位置，让所有人都获得接种的效果，以避免刺鼻荒疫的秒杀伤害。

每次气体孢子都只能使团队成员获得1层接种，除了暗牧/法师等可以自己开技能抵御刺鼻荒疫的职业外，其他所有职业都需要吃好每一次的气体孢子接种。每接种一层可以使你对荒疫产生抗性，受到的暗影伤害将降低25%，持续2分钟，最多可堆叠3次。刺鼻荒疫过后接种效果会消失。

胃囊膨胀

造成9750～1025（10N）/12188～12812（25N）/12188～12812（10H）/14625～15375（25H）点伤害并且使目标受到胃囊膨胀的影响，使其在100秒内造成的伤害提高10%。堆叠到10次时将会造成胃囊爆炸，对周围的盟友造成大量的伤害。这是脓肠对坦克使用的技能，每10S使用一次，使用后当前坦克身上会出现胃囊膨胀的Debuff，这个Debuff可以堆叠。

10层时坦克会立即死亡（守护圣灵也不能免死），所以需要在9层时换T。换T后，由于前面的坦克身上有9层胃囊膨胀，伤害提高90%，因此有OT的可能，这需要前面被交接的坦克略微注意下别继续使用大仇恨技能，防止OT。

污秽毒气

对目标区域散播污秽瘟疫，每2秒造成3900～4100（10N）/4875～5125（25N）/4875～5125（10H）/6338～6662（25H）点暗影伤害，持续6秒。此瘟疫将使受感染的目标无法自制的呕吐，并对周围8码内的所有盟友造成3900～4100点暗影伤害。脓肠会随机对（10人为1，25人为3）人使用这个技能，中呕吐的玩家会不受控制地呕吐6秒，在他周围8码内的其他玩家也会被溅射到，这是脓肠需要人与人分散8码站位的原因。

延展黏液（困难模式独有）

对5码范围内造成14625～15375点自然伤害，同时降低施法与攻击速度250%，持续20秒。这是困难模式特有的技能。教授会在他的房间里对着脓肠的房间丢绿色的弹弹球，10秒丢一个，落点为随机的某个玩家。在3.3.3版本，被丢弹弹球的玩家脚下会出现一个很明显的绿坑，可以轻易闪避。

四、基本战斗流程概述

总体来说脓肠是一场需要一点分散集合的木桩战，类似布胖。由于呕吐的影响，需要人与人之间保持8码位置，又由于困难模式弹弹球的影响，近战人数不宜过多



（否则近战就一直要被砸了）。考虑到非近战位置会有呕吐的影响，所以可以考虑安排坦克治疗站在MT位置，这样坦克治疗在普通模式全程都不需要动，困难模式需要动的几率很小。如图所示为困难模式站位分布图，普通模式也可以这么站。

为了应对刺鼻荒疫的秒杀伤害，必须在刺鼻荒疫前吃到3层接种（暗牧可以不吃，自己开影散硬吃伤害，也就是每次集合他们不需要动）。也就是每次出气体孢子时团队成员需要分点集中（此时是没有呕吐的）。

10人模式下会有2个孢子，近战的孢子就在近战群里给近战和坦克吃，远程孢子则让所有远程集合一下，待孢子炸开后分散回原来的位置。如果2个孢子都点的近战，那么一个近战去远程位置和远程集中，如果都点的远程，则一个远程进近战位置给近战吃孢子。

25人模式下，会有3个孢子。我们用南场/北场/近战来区分3块区域（如图）。



当3块区域都有孢子时，各自区域内的人员到指定位置集中吃孢子（一般是奶骑位置，保证奶骑动得少）；当3块区域中某块区域没有孢子时，RL需要指定有2个孢子的区域中的某个有孢子的团员去没有孢子的区域的集中点给那片区域的人员吃孢子。总之必须保证每次孢子，3块区域的指定集中点（近战无集中点，反正近战抱团）出有人有孢子，这样可以保证全团获得接种。做好每一次接种的分散与集合，Boss基本就Down了一半。



由于胃胀的影响，在1号坦克8或9层时，2号坦克接手，此时Boss应该是2层吸纳荒疫，2号坦克在接手Boss时最好开个小技能，避免倒T。在Boss到3层吸纳荒疫后，2号坦克需要全技能覆盖，一直到Boss使用刺鼻荒疫，刺鼻荒疫过后Boss恢复正常，打人不再疼。2号坦克9层时，1号坦克身上的Debuff时间也到了，接手Boss，重复上述过程。

整场战斗的治疗节奏是在团队治疗→坦克治疗→团队

治疗→坦克治疗→团队治疗之间切换的。



在黄雾浓厚，Boss在0层吸纳荒疫时，坦克压力很小，2个骑士足以应付，其他治疗应该关注团队受到的大量光环伤害。此时的3个呕吐，应该由加MT的骑士帮忙治疗（骑士道标在MT身上）。

在1层吸纳荒疫后，1个团队治疗转去治疗MT；2层吸纳荒疫后，再转去1个团队治疗治疗MT，团补只留1～2人即可。3层吸纳荒疫以及第3次孢子接种过后，牧师注意给只吃到2层接种的人上盾，因为此时坦克全技能覆盖，反而比2层吸纳荒疫时好加。在Boss读条刺鼻荒疫时，牧师萨满预读各自的技能（治疗祷言、治疗链），骑士开启暗抗光环精通/神性吸收，在刺鼻荒疫过后立即把团队血线拉起来。接下去和开场时一样，变为2坦克治疗，其他治疗治疗团队的局面。

在2次刺鼻荒疫过后如果Boss还不死，那么也就要狂暴了。在狂暴前1S骑士无敌，可以让DoT多跳点，如果差1%那么说不定能拖过，狂暴后黄雾的光环伤害会秒杀全场。虽然有狂暴的限制，但是脓肠战斗的重点还是分散和集合吃孢子，处理好这点就不会有减员的风险。

困难模式只是多了个延展黏液的技能。在每次延展黏液出现时（10S一个），绿坑上的人躲避下即可，近战有绿坑就去另一边继续DPS。只要不是太呆，3.33后延展黏液基本砸不到人。唯一需要注意的是集中吃孢子时，延展粘液砸在集合点的情况。此时，头上有孢子的人要带头移动，其他人跟随有孢子的人一起闪避，这样可以保证吃到孢子又不会被砸。

五、成就

成就要求不超过3层接种，在目前ICC区域Buff下是个非常简单的成就。刺鼻荒疫时骑士开精通/牺牲即可，有2层接种就不会死。



腐脸

一、前言

作为瘟疫工厂右边的Boss，腐脸不像脓肠一样拥有那么多的血量，对硬件的要求也并不高。和腐脸的战斗比较考验副坦克的操作，如果你们拥有一个不错的副坦，那么这个Boss会相当简单。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：坦克2～3人，如果要做成就，推荐采用4T，否则2～3坦克即可；治疗5～人；DPS16～18人。

装备基础：腐脸对装备的要求比脓肠低了不少，但是在30%血量后疾病释放速度会增加，因此一定的DPS击杀速度还是需要的，能正常击败萨鲁法尔的团队不会在这里遇到DPS问题。

10人：坦克2人；治疗1～3人，这场战斗的治疗压力不高，2治疗已经足够，不过普通模式没有狂暴的限制，所以无所谓2治疗还是3治疗；DPS5～7人，10人模式和25人不同，疾病释放频率不会在Boss血量变低后加快，因此是可以磨死的。

三、技能/数据

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：732万、25N：3620万、10H：1050万、25H：4740万

软泥流

每隔20秒，场地周围的3个点中的一个会喷发出一坨软泥流，在地上造成绿水，这些绿水存在20秒，20秒后下一个点会喷发出绿水。

普通模式下，站在这些绿水上会受到每秒（10人4388～4612，25人5363～5637）点自然伤害，同时获得一个持续5s的Debuff，减速25%。

困难模式下，站在这些绿水上会每秒受到（10人5363～5637，25人6338～6662）点自然伤害，同时每秒叠加1层Debuff，每层减速10%（持续5秒），如果不离开这些绿水，那么Debuff会不断叠加，到10层就动不了了。

在场地内圈的话是永远不会受到软泥流的影响的。

泥浆喷雾

1.5秒施法，对目标锥形范围内的敌人造成每秒5363～5637（10N）/6338～6662（25N）/6338～6662（10H）/7800～8200（25H）点自然伤害，喷吐持续5秒。

该技能冷却时间为21秒，腐脸在使用这个技能时会先转头面对一个目标，然后读条1.5秒，之后开始5秒的喷吐。它读条时，所有站在腐脸正面的人员都应该移动到腐脸背后去，防止被喷到。

突变感染

普通模式下，每1秒造成（10人3413～3587，25人3900～4100）点自然伤害，同时受到的治疗效果将降低50%，持续12秒。

困难模式下，每1秒造成（10人3900～4100，25人4875～5125）点自然伤害，同时受到的治疗效果将降低75%，持续12秒。

这是一个可以解除的疾病效果，不管是被解除还是12秒时间到了，都会遗留出一只小软泥怪。

在Boss血量大于30%时感染的速率大约是20秒一个，在30%血量后感染的释放速度会大大提高，10秒不到便会出现一个感染。困难模式下推荐直接解除这个疾病，可以减少相当多的治疗压力。

污秽毒气（困难模式独有）

腐脸会给随机的（10人为1、25

人为3）人污秽毒气。

技能特效和脓肠的污秽毒气是一样的，但实际伤害上，腐脸困难模式的污秽毒气不会让被呕吐的人一直无法行动，而是会间隔性地停顿一下。身上有污秽毒气的玩家会对周围8码内的目标造成每2秒（10人3900～4100，25人5850～6150）点暗影伤害。

10人模式必须保证外面有3人，25人模式必须保证外面有8人，否则污秽毒气会丢给近战，而丢给近战的结果就是团灭。

小软泥怪

血量上百万，不需关心。突变感染以任何形式消失后，都会在突变感染消失位置刷新一只小软泥怪。这些软泥怪是不需要击杀的，在具体的战斗过程中会描述它们的处理办法。注意，这些小软泥是不能被嘲讽的，但是它们的物理攻击很低，可以忽略，它会一直攻击导致它出现的突变感染的目标。

黏稠软泥

1秒施法。软泥在目标周围喷洒一滩绿黏液（半径6码）。绿黏液每1秒造成2925～3075（25H为3900～4100）点自然伤害，在绿粘液上会降低50%移动速度。被小软泥打的人需要注意小软泥朝向，尽量让它的喷吐吐在外圈。

微弱辐射软泥

辐射软泥对10码范围内的敌人造成每2秒3413～3587（10N）/3413～3587（25N）/4388～4612（10H）/4875～5125（25H）点自然伤害，同时也会使小软泥怪与周围的软泥怪融合。

大软泥怪

血量上千万，不需关心。2个小软泥会合成1只1层的大软泥，大软泥还会和其他的软泥合成并叠加层数，当大软泥层数大于等于5时会爆炸。

黏稠软泥

1秒施法。软泥在目标周围喷洒一滩绿黏液（半径6码）。绿黏液每1秒造成2925（25H）3075(25H为3900（25H）4100)点自然伤害，在绿粘液上会降低50%移动速度。

辐射软泥

辐射软泥对10码范围内的敌人造成每2秒4388～4612（10N）/5363～5637（25N）/4875～5125（10H）/6338～6662（25H）点自然伤害，同时也会使大软泥怪与周围的软泥怪融合。

需要注意，当大软泥4层后，这个光环伤害会很可观。

不稳定的软泥

这是大软泥怪身上叠加的层数，每层会增加大软泥20%的伤害，大于等于5层时大软泥会爆炸，使用不稳定的软泥爆炸，当然爆炸后大软泥也消失了。

下面是大软泥身上该Buff的叠加合成规则：

1小软泥+1小软泥=1层的大软泥

1小软泥+N层的大软泥=（N+1）层的大软泥

A层大软泥+B层大软泥=（A+B）层的大软泥

不稳定的软泥爆炸

大软泥5层后会使用该技能，该技能读条4秒，读条结束后会选取（10人为3，25人为8）个随机目标当前所在的位置，对每个位置发射出一枚软泥导弹，软泥导弹落下后会对目标范围6码内的所有人造成9750～10250（10N）/11700～12300（25N）/11700～12300（10H）/14625～15375（25H）点自然伤害。这意味着在大软泥读条结束后，所有人要离开当前位置，软泥导弹在空中是有一定飞行时间的，这个时间足够人群躲避。

四、基本战斗流程概述

腐脸的战斗比较线性化，没有复杂的阶段转换。想要战胜腐脸，一个跑位一流的副坦克是必须的。

普通模式

普通模式下没有污秽毒气的影响，因此除OT外所有人都可以站在Boss脚下。在Boss读条泥浆喷雾时（它会选取一个随机目标然后转向他并开始读条），被Boss面朝的人们只需要穿过Boss身体走一步就可以躲避。



在疾病出现后解除疾病，会生成一个小软泥，此时人群会承受很低的可以无视的光环伤害。在出现2个小软泥后让它们在人群中合成为一个大软泥，在大软泥出现瞬间，OT嘲讽大软泥（这里需要注意，小软泥是无法被嘲讽的，只有大软泥才吃嘲讽），然后开始沿着图中蓝色圆圈风筝大软泥。

此后，小软泥全部在人群中生成，每2个合成一个大软泥（这个大软泥会在人群里出现），在合成大软泥后OT嘲讽下大软泥，这样2个大软泥会在追OT的途中合成。如此操作可以最大程度延缓第一次爆炸发生的时间并且不需要DPS群体带软泥给OT，难点在于，OT必须是个头脑清醒的人，需要第一时间嘲讽新合成的大软泥，否则新合成的大软泥可能会拍死人群中的治疗。

在5个大软泥合成为一个5层的大软泥后会发生爆炸，



在爆炸发生后人群集体移动下就可以保证不被炸到，由于爆炸时治疗可能需要移动，坦克需要看情况开启减伤技能。重复这个过程，Boss会很快倒下。

风筝手（OT）注意事项：



1.当刷出两只大软泥怪时，要马上嘲讽并且拉住另一只大软泥怪，利用同方向的风筝让两只大软泥融合。

2.风筝的时候，需要定时的上点仇恨，保证治疗不会OT。

3.如果要通过软泥流区域，那么向团队中的骑士要自由之手，保证自己不会被减速。

如图所示，整个场地被分为4片区域，依次会有软泥



流生成。

4.风筝距离不要过远也不要过近，大软泥打不到你就可以了，太远的话会导致大软泥直接从中间穿人群来找你，有层数后的大软泥的光环伤害是比较可怕的，会极大增加治疗压力。

困难模式

在困难模式下，由于污秽毒气的存在，外场必须安排8个远程，保证污秽毒气不会点近战。治疗骑士和萨满可以安排在近战位置，而一些移动损失小的治疗和远程则可以安排在外场。如图所示，在外场的人员保证自己周边8码内没人即可，除此之外，在外场的人员还需注意Boss的泥浆喷雾，当面向自己这边时需要躲避。软泥流只会有4片区域，在四片区域的交界点有4个点是绝对安全的地方，不会被两边的软泥覆盖，移动损失大的DPS职业可以考虑站在这些地方（但大软泥爆炸时还是要躲的）。

Boss在50%血以上时和普通模式一样处理，在疾病刷新加快后，场面会变得相当混乱，要求在人群中合成大软泥再让坦克嘲讽出去已经变得不太可能了，因此中软泥的玩家需要主动带着自己的小软泥去找OT，让软泥合成(如



图所示)。

由于困难模式疾病减少75%治疗效果，所以在疾病加速刷新后，每一个可以解疾病的职业一旦看到有疾病就将其解除，可以大幅度的缓解治疗压力。

困难模式治疗注意事项：事实上，在30%后，这场战斗由于软泥数目的增多，团队将受到较高的光环伤害，因此德鲁伊和牧师在30%后就可以给全团HoT了。

五、成就

成就要求不让大软泥爆炸，在目前的15%Buff及更高Buff下是十分容易做到的，只要按照普通模式的处理办法，保证每次软泥合成都是2个大软泥的合并即可。

25人模式下，也许1个坦克是不够的，那么我们需要2个副坦克来拉大软泥，如图所示风筝路线，2个坦克各自拖着一个大软泥风筝，互相不影响到，在2个大软泥都到4层前击杀Boss即可。







普崔希德教授

一、前言

"Good news everyone! I think I've developed a plague that will destroy all life on Azeroth!"

作为瘟疫工厂的守关Boss，普崔希德教授在难度上远大于前面的Boss，这是一场对全团有所要求的运动战。同时，这场战斗十分有趣，除了考验全团的战术理解力外，还对玩胖子的OT有所要求。当然，这个Boss台词也非常的有意思，下面这个音频包含了教授的大部分台词（http://www.youtube.com/watch?v=9PStC-LNZ2s）。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人普通模式：坦克3人，由于P3的Debuff机制，至少需要3个坦克来完成这场战斗；治疗：5人；DPS：17人。

装备基础：能够正常打过脓肠的话，DPS基本达标。

25人困难模式：坦克：4～4.5人，由于P3的Debuff机制，困难模式开荒推荐4.5T，当然4.5T是针对无区域Buff来算的；治疗：5人；DPS：16人，其中推荐有个可以变熊顶2层的德鲁伊。

10普通&困难：



坦克：2人；治疗：2人；DPS：6人。

当然，上面是比较标准的配置，事实上，10人普通模式可以尝试1T1治疗8DPS的组合，也是相当效率的打法。

三、技能/数据

狂暴时间：10分钟

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：980万、25N：4180万、10H：1366万、25H：5020万

泥浆潭

对泥浆潭内的目标造成每秒4388～4612（10N）/4388～4612（25N）/5363～5637（10H）/6825～7175（25H）点自然伤害。

每隔35秒，教授会对随机的2个玩家投掷瓶子，在他们脚下形成2坨绿水（泥浆潭），绿水会慢慢夸大，并且没有限制。玩家必须控制憎恶去吃掉这些绿水，值得注意的是，在P3玩家不能控制憎恶时，这些绿水会很快蔓延全场，当全场都被绿水覆盖时就灭团了。

催泪毒气（普通模式独有）

掷出一罐催泪毒气，使房间内的所有目标(包括软泥和绿水)陷入昏迷。

在教授血量80%、35%时他会使用这个技能。读条2.5秒，然后晕住全场的所有人，被晕住的人员处于无敌状态，此时教授会跑到台上上喝下一些药剂。该技能事实上就是普通模式教授的转阶段技能，但是在困难模式下，教授转阶段时不会使用这个技能，转而刷新1个绿软+1个红软。

制造化合物

普崔希德教授在实验桌上翻箱倒柜，寻找强力的药水。该技能是P1转P2时使用的技能（80%HP时），普通模式下，该技能4秒施法，同时有催泪毒气的存在。

困难模式下，催泪毒气不再存在，转阶段转而变成出2个软泥，一个红色的一个绿色的，教授此时会说“Hmm, two oozes, one room. So many delightful possibilities……”同时教授开始施法制造化合物，持续30S，施法结束教授会发呆8S（其实是消化下化合物），发呆结束头上长出2只手臂，进入P2。也就是说，团队有30+8=38S的时间来处理这2个软泥，如果能在时间内杀掉软泥，那么还有额外的时间来DPS Boss。

10人困难模式玩家可以自由攻击2个软泥，而在25人困难模式下，团队会被分成2部分。一半的玩家会获得“软泥怪变异特性”，身上会有绿色的图标，此时这些玩家只能攻击绿色软泥，而另一半玩家身上会获得“气体变异特性”，身上会有红色的图标，此时他们只能攻击红色软泥。

狂饮药水

普崔希德教授开始饮用桌上的所有药水。

该技能是P2转P3时使用的技能（35%HP时），普通模式下，由于催泪毒气的存在，这个技能没有什么意义。

困难模式下，和P1转P2一样，场面会刷出2个软泥，一个红色一个绿色。

10人模式下，狂饮药水施法时间为30秒，施法结束Boss发呆8秒，因此有38秒来处理这2个软泥，处理完软泥后的时间都可以攻击喝药水中的Boss。在15%的Buff下Boss可以动的时候一般就20%～25%血了（有理由相信到30%区域Buff时Boss会被直接按死在转阶段……）。

25人模式下，狂饮药水施法时间为20秒，施法结束发呆8秒消化。因此有28秒时间来处理2个软泥。一般处理完软泥Boss刚刚开始移动（因为25人模式软泥有192万HP，没有10人那么好打）。和P1转P2一样，25人模式下团队会被分割为2个部分，一部分带软泥怪变异特性打绿软泥，另一部分带气体变异特性打红软泥。

可以看到，对于困难模式来说，越快地清理干净软泥，那么留给团队DPS Boss的时间就越多。因此对于教授这场战斗来说，治疗的增多不一定能增加容错，更高的DPS才是容错的保证（下面还会提到肆虐瘟疫，这个技能也决定了战斗的关键是DPS和坦克数量）。

肆虐瘟疫（困难模式独有）

每1秒造成一次伤害，你身上的荒疫会使此伤害每秒不断提高。如果太靠近一名友方目标，你会将此瘟疫传染给对方。

这是困难模式才有的技能。开场后10秒教授开始释放第一个瘟疫，瘟疫伤害每秒都会递增25%，当传递给一个新目标后伤害会重置为初始伤害。

10人困难模式下，瘟疫初始伤害为200，25人初始伤害则为800。

10人的伤害：200-250-312-390-488-610-762-953-1192-1490-1862-2328-2910-3637-4547，也就是在第12秒时伤害为2328，15秒时为4547，因此对于10人模式来说，有瘟疫后，每个人带12～15秒后传递给下一个人即可。

25人的伤害：800-1000-1250-1562-1953-2441-3051，也就是第5秒时已经有1953的伤害，因此在25人模式下，每个人带5～8秒就需要传递给下一个人。

当一个人身上的瘟疫传出去后，他会获得一个“瘟疫病疾” 的Debuff，受到的肆虐瘟疫的伤害提升250%，这导致有这个Debuff的玩家再被传染到疾病时，初始伤害提高了250%。这个Debuff是可以被叠加的，它存在1分钟，如果带有这个Buff的玩家获得疾病，又传了出去，那么Debuff会增加一层，此时就是提高500%的疾病伤害了。

事实上传瘟疫的诀窍不是麻烦的安排传递顺序，而是任何人看到自己身上疾病的伤害达到2000一跳后立即传出去，这样可以保证自己不死，同时如果自己身上伤害不到2000那么就别去靠近别人。如果能遵循好这个大原则，那么传递顺序什么的并不重要。如果自己身上“瘟疫病疾”层数有点高（2或更多层数），那么这里有个小窍门防止你再次被传——直接钻进近战堆，疾病在身边有多个目标可以传播时会优先找没有瘟疫病疾的人，传播后会有2～3秒的时间不会传出去，这个时间足够身上有瘟疫病疾Debuff的人离开疾病。

P1阶段技能与P2阶段的共有技能（P3阶段没有）：

不稳定的实验

普崔希德教授准备对你们进行邪恶的实验！

在P1和P2阶段，每隔38秒教授会做一次实验（2.5秒施法）。施法结束后从左边或右边的管道中刷新一个软泥。左边刷新绿色软泥，右边刷新红色软泥，两者交替出现。当教授进入转阶段后刷新会被置为43秒，此后继续严格按照38秒的时间刷新。

暴躁软泥怪： 这就是刷新的绿色软泥，开战后首先刷新的就是它。

血量

10N：395290、25N：1581160、10H：480000、25H：1920000

绿色软泥刷新后会发呆3秒，然后对一个随机目标使用暴躁软泥怪黏着并开始冲向这个目标，当软泥撞到目标时会发生软泥爆发，这是一个需要多人分担的伤害。在软泥爆发后，软泥会重新选择一个随机目标，使用暴躁软泥怪黏着并冲向他，直到软泥被杀死。暴躁软泥怪黏着施法时间3秒，被绿软盯上的人与绿软间会有一条明显的绿色连线，同时被盯上的人被定在原地无法移动，但是可以施法。当然，如果是猎人/法师/术士等职业，可以使用逃脱/闪现/传送法阵等技能来移动。

被盯上的人还会受到每秒4388～4612（10N）/6338～6668（25N）/6338～6662（10H）/7313～7687（25H）点自然伤害，需要治疗额外关注，软泥爆发造成68250～71750（10N）/165750～174250（25N）/97500～102500（10H）/243750～256250（25H）点自然伤害，此伤害将由周围的目标共同分担，并全方位地将所有目标击退。

毒气云： 这是刷新的红色软泥怪。

血量

10N：395290、25N：1581160、10H：480000、25H：1920000

红色软泥刷新后会发呆3秒，然后给一个随机目标10层的毒气膨胀，并开始冲向这个目标。毒气膨胀的Debuff每2秒减少1层，到0层或者软泥撞上目标后，软泥会重新选择目标，给目标上10层的毒气膨胀并开始追逐新目标。若软泥撞到了目标那么会触发净除毒气，全场都会受到一个AOE伤害，伤害值取决于目标身上毒气膨胀的层数。毒气膨胀施法时间3秒，每2秒造成（层数×1219～1281（10N）/1463～1537（25N）/1463～1537（10H）/1950～2050（25H））点自然伤害并消除一层。如果毒气云接触到你将会消除剩余的毒气膨胀，并且伤害周围的所有盟友。开始时毒气膨胀层数为10，这意味着第一跳的毒气膨胀伤害是12500（10N）/15000（25N）/15000（10H）/20000（25H）点，如果不注意的话，被红色软泥盯的目标有可能就这么死掉了，所以治疗必须要第一时间治疗身上出现毒气膨胀的家伙。

净除毒气

毒气云的攻击将净除目标身上的所有毒气，净除毒气将依目标身上堆栈的荒疫毒气次数而对全场所有人造成自然伤害。层数在5层以上的话，通常情况这个伤害会造成一次灭团。

P2、P3阶段比P1阶段多出来的技能（80%～35%）：

延展黏液对5码范围内造成9750～10250（10N）/14625～15375（25N）/19500～20500（10H）/24375～25625（25H）点自然伤害，同时降低施法与攻击速度（普通200%，困难250%），持续20秒。

从P2开始，教授每隔25秒会对随机的（10人为1，25人为3）个目标投掷延展黏液（绿色的弹球），这种绿色的弹球会跳三下，然后爆炸，被炸到的人除了受到伤害外，还会降低施法与攻击速度，这对于治疗和法系来说十分致命，务必要注意躲避。

在P3阶段，减员大抵是弹球躲避不及时被砸死的，而这场战斗DPS过低的人，也大抵是被弹球砸到太多下导致的。

窒息毒气炸弹

窒息毒气造成5363～5637（10N）/6338～6662（25N）/6338～6662（10H）/6825～7175（25H）点暗影伤害并使你窒息，命中率降低（普通75%，困难100%），持续20秒。

从P2开始，教授每隔35秒会在脚下放置2个窒息毒气炸弹（黄色的瓶子），瓶子会对周围3码内的所有玩家造成每秒伤害并附带降低命中的Debuff。在20秒后瓶子会发生窒息毒气爆炸，窒息毒气爆炸爆炸后对10码范围内的敌人造成15600～16400（10N）/19500～20500（25N）/19500～20500（10H）/29250～30750（25H）点暗影伤害，将其击退并使其命中率降低（普通75%，困难100%），持续20秒。

P3阶段独有技能（35%～0%）：

突变之力造成的伤害提高50%，攻击速度提高50%。进入P3后教授就会获得这个Buff，俗称狂暴，同时教授每10秒会给当前T一个可叠加的Debuff——突变瘟疫，受到

这个Debuff的坦克，每3秒会对周围的玩家造成AOE的暗影伤害，这个Debuff会持续3分钟，每叠加一层，光环造成的伤害提升为原来的250%。普通模式下，25人初始伤害为300，10人为75，在3层后伤害就会达到1800左右，因此，在P3要求坦克在Debuff达到3层后换坦克。

10人模式下，80秒为软狂暴时间（2个坦克均为4层），25人模式下，100～120秒就是软狂暴时间（有2个坦克有4层就会超出团队治疗的承受范围）。另外，如果有这个Debuff的坦克死亡或者无敌了，那么教授会受到每层Debuff（10人30万，25人170万）的治疗，这同样意味着灭团（25人有致死的情况下，一个4层的坦克死亡意味着给Boss回340万血）。

而在25人困难模式下，一层的伤害是600左右，二层则达到了2300，3层则是6500+，4层伤害高达18000+。这意味着25人困难模式需要2层换T，这也是推荐使用4.5T开荒的原因，4.5T可以为团队争取大约90S的DPS时间，在2个3层伤害出现后不久团队就会崩溃。而在25人困难模式下，任何情况的4层伤害都会导致灭团（18000/3S，神也加不起来的）。P3就是一个DPS竞速的过程，并且中Debuff的坦克一定不能死亡。

突变的憎恶体

这是由玩家控制的怪物。

开战后，教授开始所在的台子上会有一瓶药剂，玩家服用后会变成一个憎恶。憎恶拥有对付这场战斗中出现的绿水和软泥的关键技能，控制憎恶的玩家需要头脑清醒。不过考虑到P1P2的DPS问题（P1P2不需要3名坦克，1名坦克就足够了），一般是让副坦克去控制憎恶。

吞食软泥

吞食周围的突变泥浆，缩减泥浆池的范围，并赋予你4点软泥能量。

该技能决定了憎恶的主要存在意义——吃绿水。需要注意的是，你必须站在绿水的中间才能吃到绿水。这个技能占用一个GCD，但是和其他的2个技能并不共享技能CD，也就是你可以同时使用这个技能和其他的2个技能之一。每吃一次绿水会获得4软泥能量，能量是使用减速技能的关键。特别的，戒律牧的狂喜和恢复德的HoT也能够回复憎恶的能量（3.3.2版本可以，更高版本未知）。

反刍软泥

需要50点软泥能量，范围50码。

反刍软泥对目标造成移动速度降低50%的效果，同时每2秒造成（10人6338～6662，25人8288～8712）点伤害，持续20秒。控制憎恶的玩家需要在绿软或者红软刷新时对它们使用这个技能，否则由于软泥的移动速度是大于玩家的，因此软泥一定会追上玩家。绿软还好处理，红软没有减速的话会造成不小的麻烦。但是成就要求在不使用该技能的情况下击败Boss。

突变斩击

立即造成100%武器伤害并降低目标对物理伤害的抗性4%，持续20秒，最多可堆叠5次。

该技能攻击范围为近战，具有较高的伤害，如果场面上的绿水被吃完了，那么憎恶可以选择使用这个技能对软泥造成伤害，一个优秀的憎恶控制玩家能够通过这个技能对软泥造成大量伤害。需要注意的是，该技能的破甲效果不和战士的破甲叠加，因此不需要刻意保持。

突变转化

每2秒对周围的玩家造成1950～2050（10N）/2925～3075（25N）/2925～3075（10H）/4388～4612（25H）点自然伤害。这是憎恶对全团造成的光环伤害。

四、基本战斗流程概述

教授的战斗一共有3个阶段，按照血量划分。

普通模式

100%～80%为第一阶段，该技能教授只会使用不稳定的实验。该阶段可以认为是给团队适应技能用的，控制憎恶的同学需要在MT开怪后立即奔向试验台，吃下药剂变成憎恶。全团这个时候相对集中，以便于将第一次的2个绿水放在一起。之后教授会开始释放不稳定的实验。第一次实验将在右边刷新绿色软泥，第二次为红色软泥，它们会交替出现。DPS足够的话能够在红色软泥出现前打进P2（即打到80%），不过就算出了红色软泥也没有关系。

软泥处理手册：

在要出绿色软泥前，所有近战站在绿色软泥刷新的位置等待，软泥一出来所有人开始攻击。由于绿色软泥会发



呆若干秒，选定目标后又会读条若干秒，因此在它第一次爆炸前就能打掉不少血。如图

作为治疗要重点关注被软泥盯的人，神牧可以直接丢守护圣灵，避免他被爆炸+DOT伤害秒杀。

而红色软泥由于撞上人会对全团造成伤害，因此在它刷新前全团需要远离红色管道，当它选定目标后近战上前攻击。如果憎恶能量不够，无法做到给每一个软泥上减



速的话，那么可以不给绿色软泥上，但一定要给红色软泥上。被追的目标每秒会损失巨大的生命值（特别是最初的3跳伤害），需要专人治疗，神牧可以给被追的人加速盾。成为红色软泥目标的玩家需要风筝红色软泥，如果软泥有减速的话，风筝起来是没有难度的。

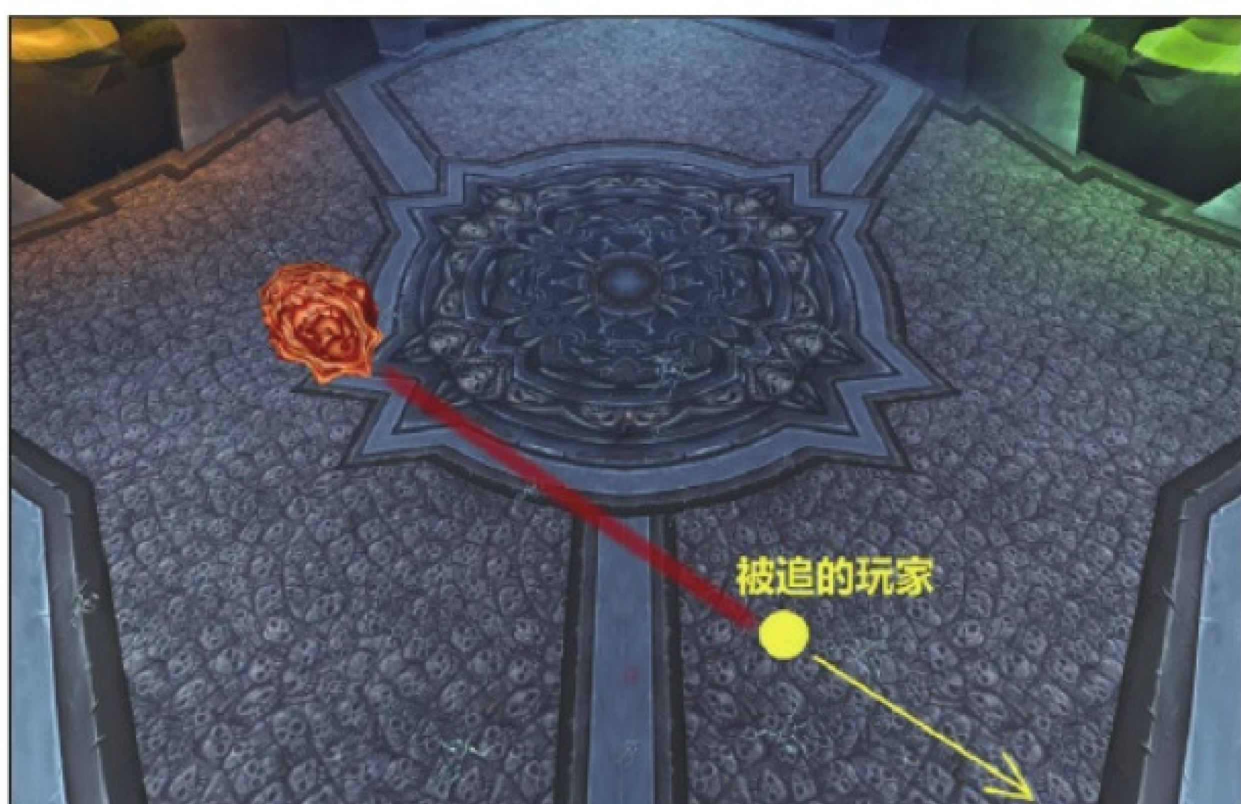
对于成就来说，由于没有了减速，会不可避免承受一

次全团的AOE。处理办法为：第一次被点的队员直接往如图角落跑，跑到角落里时身上应该只有5层了，此时炸开



后全团会受到1万～1万5的伤害，治疗立即加满即可。

80%～35%为第二阶段，80%时教授定住全团，20秒后进入P2。P2开始，教授会对远程使用延展黏液，对近战使用窒息毒气炸弹，该技能教授同样会使用不稳定的实验。



不稳定的实验处理办法同P1，但是由于教授多了2个技能（延展黏液、窒息毒气炸弹），需要团队成员额外注意。整个P2与P1并没有太多的不同，处理好每一次的软泥以及躲避教授多出来的2个技能就可以了。在35%前的绿水应当由憎恶全部吃干净，无软泥无绿水进P3是最完美的。到35%时，教授重新定住全团，20秒后进入P3。

P3后，教授不再使用不稳定的实验，但是会变得异常凶猛，同时，控制憎恶的玩家会被强制变回原形，也就是P3的绿水无法消除。团队需要在3个坦克Debuff都到4层或



者绿水蔓延全场前击杀教授，否则就是团灭。





整个P3是在移动中完成的，如果P2处理得足够完美，不残留任何绿水（推荐在绿水即将刷新前DPS停手，即教授37%HP左右停手，让憎恶吃完新刷新的绿水后打进P3），那么P3的余地是相对较大的。进入P3后，所有人在场地边缘的某处集合，MT需要开技能去接Boss（防止被秒，进入P3后教授的攻击力会变得足够凶猛，战士什么的脆皮说不定上去就给秒了），然后沿着场地边缘，在每一次丢毒气瓶后移动。坦克治疗可以站在坦克行进路线的侧前方，这样可以移动得最少，而团队治疗（主要是瞬发能力强的德鲁伊、牧师）可以和近战站在一起，这样可以不受延展黏液的影响。而其他的原创DPS则小范围分散，注意躲避延展黏液。

在1T叠加到3层后（P3开始后30秒），2T接手，2T叠加到3层后（P3开始后60S），3T接手，3T在叠加到4层时（P3开始后100S）Boss还没死的话，基本团队就要灭了。



一般在P3开始后80S，团队的整体HPS就会渐渐的跟不上3个坦克对全团造成的DPS了，也就是说团队已经开始崩溃。

对于治疗来说，前60秒是没有什么团队治疗压力的，

保证坦克不死是过掉Boss的关键。由于有Debuff的坦克死亡会给Boss回血，而一旦回血DPS必然不足，因此，P3阶



段任何一个坦克的死亡都意味着灭团。由于每个坦克的坦克时间只有30秒，因此3个坦克都可以全技能覆盖以保证生存。

P3开始后60S，团队治疗应当开始治疗团队，而P3开始后80S，所有人都应当注意自保了。如果你们无法在100秒内干掉教授，那么证明你们还需要提升装备水准，或者需要反思团队中DPS打得低的成员的原因（远程中延展黏液，近战中毒气瓶都是十分影响DPS的，而被延展黏液砸死导致DPS不足则更是灭团的原因了）。

困难模式

困难模式的战斗和普通模式有了不少区别，但还是建立在普通模式上的。下面只会叙述困难模式需要注意的新



的问题（已经假设各位打过普通模式并了解普通模式要做的事情）。

困难模式从P1开始就会有肆虐瘟疫的存在。对于这个技能，大原则是伤害一到2000就传给别人，但是还是有些总体上的战术安排。

如右上图，初始人员站位分散，疾病在远程间有序的传递，最好有人能够在语音里安排谁传给谁。安排的人的Grid上保证可以看到疾病的层数以及持续时间。如果近战中的瘟疫，那么中瘟疫的近战需要第一时间跑出去带给一个远程。10人模式4～5个远程/治疗就可以带完持续1分钟的疾病了，25人模式则需要8～10人来传递疾病（因为初始伤害是10人的4倍）。

如果能够在第二个软泥刷新前就打进转阶段的话，那么就不会出第二个瘟疫，而一旦你们决定在第二个软泥（红色软泥）刷新前打进P2，那么控制憎恶的同学会发现可能能量不足100，无法保证转阶段的2个泥巴都有减速。



解决这个问题的办法是：P1阶段第一个绿色软泥不给减速，存能量，这要求第一个软泥被快速击杀。如果打算等一个软泥再打进P2（一般开荒团队都会这样），那么会面临第二个肆虐瘟疫，它会被带进转阶段，此时要记住的就是“到2000伤害立即传出去”这个原则即可。

在将Boss打进80%时进入转阶段，此时不会有普通模式的催泪毒气定住全团，教授会转而进行一次不稳定的实验，只不过这次两边都会出软泥。

如图所示，在教授80%进行试验后他跑去台子上吃药水。P1－P2一共有30+8=38S的时间给你们击杀2个软泥。

10人模式下，优先击杀绿色软泥，然后击杀红色软泥。风筝红色软泥的玩家有意识的把软泥往12点带，这样DPS在击杀红色软泥后可以立即攻击发呆中的Boss。被2个软泥盯的玩家需要第一时间得到治疗，转阶段时，2个治



疗一人负责一个。控制憎恶的玩家应该预留100能量，保证2个泥巴身上都有减速。25人模式下，各个DPS看好自





己身上的特性，击杀自己可以打的目标。针对绿色软泥，分担的近战数量不一定够（有些近战可能被分配去打红色软泥了），需要猎人/术士的宠物第一时间去啃绿色软泥，帮忙分担爆炸产生的25万伤害，绿色软泥应该最多爆炸2次。

击杀了2个软泥之后所有DPS攻击Boss，一般DPS快的话可以让P2在75%～77%左右开始。

进入P2会有3个弹弹球，同时P2的肆虐瘟疫可能产生一些小麻烦，视DPS，整个P2会出3～4个瘟疫。

第一个瘟疫和P1一样正常传递，后面的2～3个瘟疫，我们采用“放生战术”。所谓放生战术，就是让一个指定人员去接所有的瘟疫，由于瘟疫1分钟才使用一次，如果



中瘟疫的玩家死亡了，瘟疫就消失了，那么我们就让这个指定人员故意去死，这样就完全消除了瘟疫的威胁。考虑到萨满的战复，让一个头脑清醒的萨满去干这活是不错的选择（当然其他脑子清楚的治疗也可以）。在死前，术士给他绑灵魂石，死后起来牧师第一时间给盾（防止被AOE光环杀死），然后再绑灵魂石。如果术士人少，那么在灵魂石用完后安排德鲁伊战复，当然，萨满本身自己也可以爬一次。一般3个复活技能就足够了。

25人下，P2-P3转阶段时间为20+8=28S，处理办法和P1-P2没有太大区别。被红色软泥盯的一定要记得往12点带，一般红色泥巴会转换一次目标，因此团队成员不要靠近红软过近。

总体战术上，P3和普通模式区别并不大，完全的Rush战，躲好延展粘液、毒气瓶后，在运动中发挥最大化的DPS。10人P3是十分简单的，因为转阶段结束Boss就20%血了，而25人则要难很多，Boss在转阶段结束一般会有30%左右的HP。

由于困难模式AOE伤害在3层时高达6500+，因此每



个坦克顶2层就必须换T。而又由于每个坦克都只需要顶20S而已，所以每个坦克都可以全技能覆盖的顶Boss。我们甚至可以让狂暴战士换盾切防御姿态开盾墙来顶一层突变瘟疫，这样可以为团队争取10S。4.5T的话最多可以打90S（0.5T为狂暴战士换盾），如果90S还不能杀死Boss基本就要灭团了。4个2层Debuff的伤害也已经非常可观了（3S造成9000+伤害），在P3后期DPS也需要开启保命技能。



事实上，击杀的关键是战术，如果3.5T无法击杀，也许换4.5T就能过，对于开荒团队更是如此。当然，在区域Buff下，从前难度最高的25H教授，也开始慢慢便当了，祝各位开荒愉快。P



命令与征服4——泰伯利亚的黄昏

COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

■广东 Underlu

凡品	总评 6.8	
制作	EA洛杉矶	
发行	Electronic Arts	
类型	即时战略	
语种	英文、中文	
游戏性 Gameplay		8.0
上手精通 Difficulty		8.0
画面 Graphics		7.3
音效 Sound		7.0
创新 Creativity		6.0
剧情 Story		4.5

为什么要玩这款游戏

《命令与征服4》彻底改变并放弃了系列自身奠定的RTS采集生产规则，而采用了极类似于《冲突世界》的兵种分组、免费复活、占点获胜模式。不同的是战争的严肃感十分薄弱，玩家人口稀少，单位设计卡通化，相克夸张到了接近“包剪锤”的地步，画面特效花里胡哨——为了强调这点，子弹飞向有利目标时还会变成另一种彩色。对于以泰伯利亚矿立足的世界的描绘也几乎没有，基本上可以视为一个空有“泰伯利亚黄昏”名号的欢乐大乱斗游戏。其主要玩点就是出击、出击、再出击！加入一个由10名玩家、6个组别、80种单位组成超级混乱的搏斗场，每死一人就补造回来，直到一方彻底失势或时间结束为止。不过相较于一些传统竞技RTS，C&C4在策略层面上显得十分好操作，其操作坦克奔走激战的乐趣仍会让很多玩家开心不已。总的来说，C&C4有FPS那样令人上瘾的元素，很适合休闲玩家或RTS新手在闲着没事的时候爽上两把。但由于系统缺乏深度和自由度，因而不会有更多的发展空间，其单机战役部分更是不尽如人意，所以如果是冲着广告上宣称的宏大故事而去购买，或者是喜欢建设出壮观的基地及组建起庞大军队的C&C老玩家，铁定是会感到失望的了。

《命令与征服4》的游戏方式和过去任何一作相比都有着天翻地覆的改变，游戏主设计师也坦白这原本只是一个试验品，但唯有当成正传卖才有可能拿到上头的资金，再加上遇到裁员风暴人人自危，于是成了一场不负责任的闹剧。游戏失去了以往严肃的战争气氛根底，因为规则上是主流射击游戏那种无限复活占点夺旗的模式，所以玩家要做的基本就是指挥一支数量恒定的部队从地图这头走到那头，顶多再守个几分钟完事，而自己的地盘绝对不会扩大。玩家所扮演的角色也成了像个游离在主要势力GDI和Nod之外的海盗，从头到尾带着十几号人打家劫舍玩无双，而两边的结局都是被人利用完毕之后顺利牺牲，让人不由唏嘘。好了，虽然任务设计很是无聊，但由于所谓创新的练级解锁系统的存在，使得低级玩家刚上手时难度很大，但把级练高了之后就会不费吹灰之力，本攻略主要是本着从初始等级一路打下去的玩法而写的。

首先简述一些在C&C4系统下的通用法则。GDI和Nod的部队都分成进攻、防御、支援三个



组别，而且人口限制得很小，虽然可以通过跳槽换组来获得一支夹杂各组单位的军队，但这样战斗力极差，一般来说都是选好对通关最有利的组别，然后以75%主力单位和25%辅助单位这样的配比从头打到尾比较好。进攻组的单位都是各种车辆与机甲，在火力、装甲和速度之间取得了良好的平衡，是杀敌最痛快的组别，所以在任务中通常也是最有效的；防御组主要是步兵和炮塔，以及超后期的攻城武器，火力和速度都最弱，但能够同时生产单位和炮塔意味着只要你有足够耐性就能取得兵力优势，而且变卖炮塔可以获得一个升级箱，反正炮塔自身不要钱，原地不动都能攒出一支精兵，这是最明显的优势；支援组基本上只有飞机，持续战斗力不足但爆发力好，而基地车自身能飞是个巨大的优势，很适合做一些能够钻空子绕路突袭目标的任务，此外还有丰富的支援技能可以拉平一些战斗力上的劣势。

由于大家都没有基地，造兵又是免费的，1v1没有任何意思，所以所有任务都是我们以少打多，而要抵消敌人的优势，我们只有两条黄金准则——提高质量，维持数量。提高质量就是通过单位杀敌或捡拾升级箱来获得老兵奖励，升到英雄级的单位往往可以以一敌二，而且获得的自动补血能力极有助于漫长的征战过程；而维持数量就更简单了，就是别死人，因为虽说单位是免费补造的，但有时候我们会通过像接收援军等方式取得超过人口上限的兵力，这多出来的部分就是死一个少一个无法补造了，辛辛苦苦练出来的英雄级单位死了更是不值，所以想过关轻松就得用各种补血手段保证每一个单位的存活。

图例（适用于本攻略中所有战略地图）	
	主要目标
	奖励目标
	重要交战地点
	玩家所指挥的GDI部队
	玩家所指挥的Nod部队
	敌人的进攻组，蓝色代表GDI势力
	敌人的防御组，红色代表Nod势力
	敌人的支援组，紫色代表分裂分子势力



增强单位战斗力还有一个普遍的方式就是通过科技升级，虽然在初期可用的升级几乎没有，但随着等级提高，玩家就能获得几乎每种单位都有的对应升级。要购买这些升级，玩家必须拾取地图上的泰伯利亚矿，绿矿和蓝矿一般是隔几十秒重生一次，用一个单位将其运回诞生区可以获得1或2点升级点数，但……这在战役里基本是用不着的，因为每关都到处充斥着IMBA的红矿，这是一碰触马上获得5点之多的大方奖励，想像在一下《超级玛丽》里面每走几步就有一个蘑菇是什么情况吧，所以只要玩家等级够，基本不用担心部队不够强。

下面通关攻略正式开始了，前三关是训练关，十分冗长，而玩家也得不到任何奖励，到选择加入GDI还是Nod之后才会有对应的科技解锁。

●训练关●

第一关 终末开端（Beginning of the End）

简报：指挥官，最后一处泰矿控制网络节点的启动将全球的大人物都吸引来了新阿达纳，你的任务就是护送其中一位VIP进城。请务必提高警惕，GDI情报处指出周边区域的Nod分裂势力活动有所增加。

任务：找到VIP护卫队；找到你的部署区；与VIP护卫队会合；护送VIP车进城；摧毁分裂主义分子最后的障碍。

攻略：第一关毫无难度，只要把我方所有单位连同MCV都开到凯恩的VIP车旁边就会开始前进，到特定地点把MCV展开购买新的坦克，然后遇到敌人一起上，集中火力消灭就可以了。



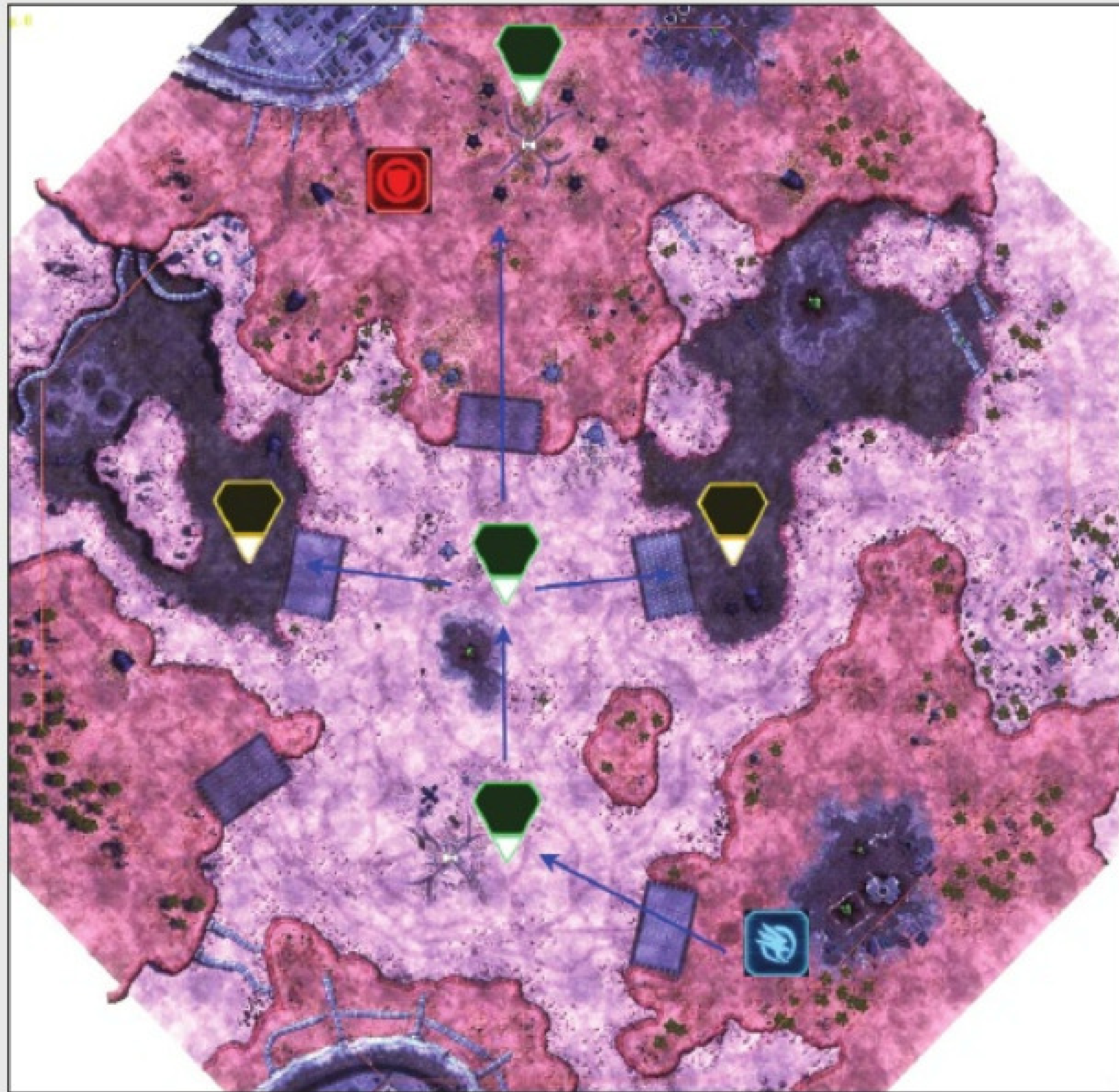
第二关 每况愈下（Bad to Worse）

简报：几分钟前，泰矿控制网络中央接获新阿达纳荒地节点发出的一级警报。虽然信息匮乏，但我们认为这可能又是基甸手下的极端分子干的好事。前往部署、调查，如有必要，动用武力解决困境。

任务：建造一座导弹塔；建造一座碉堡；收集升级水晶；训练步兵进驻碉堡；向北找到TCN节点的位置；占领TCN节点。

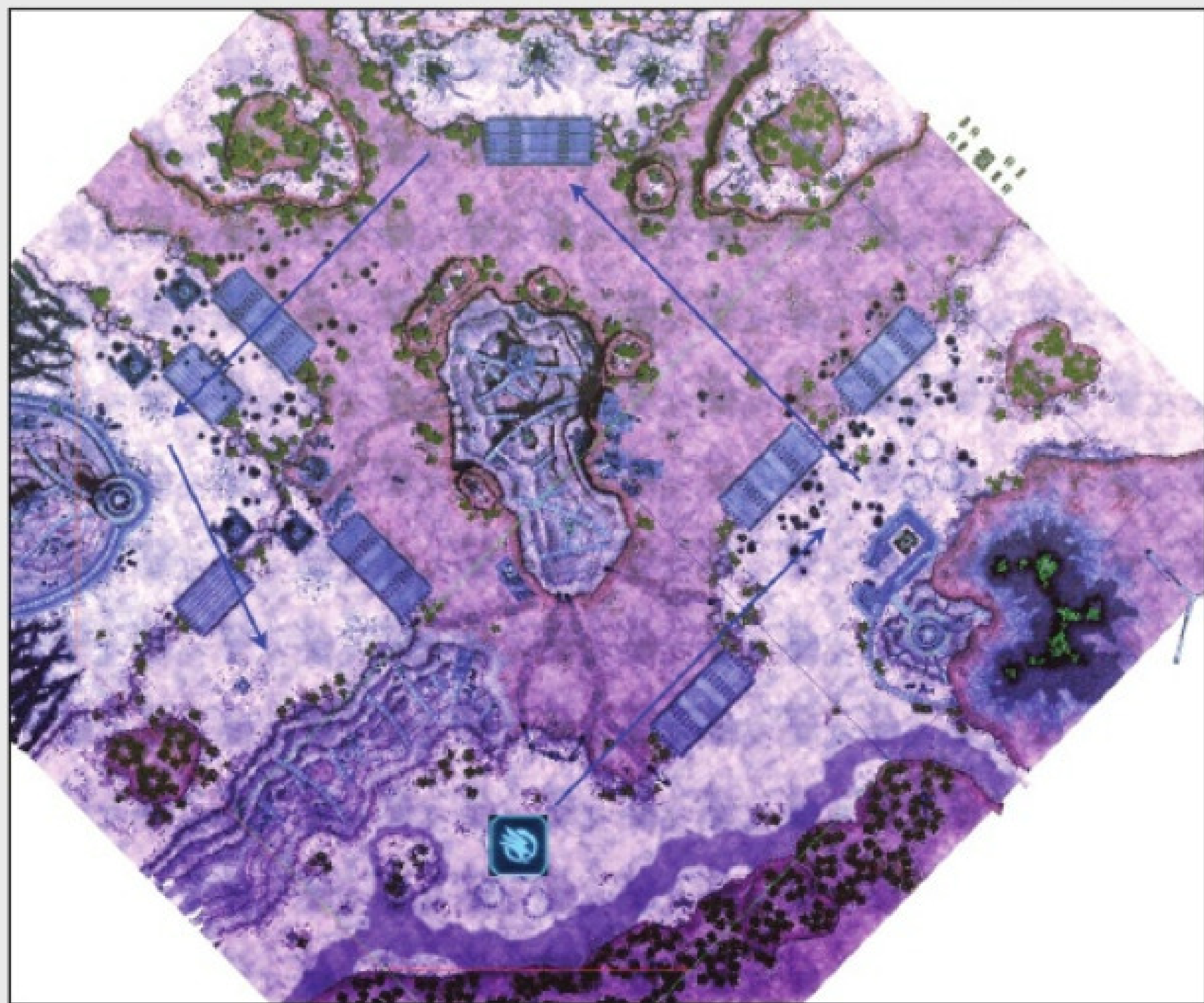
奖励任务：摧毁Nod分裂分子的地道口；进驻平民建筑物。

攻略：部署防御组MCV之后走到指定位置轻松完成前三个任务，把所有人口都拿来买步兵后向上找到一个“上行链路塔”，有我方地面单位在旁边就会慢慢将其占领，然后拾取附近的红绿矿，再用换得的点数升级手头的部队。人口上限提升到50后买一个工程师，其他的继续买普通兵，两三下就能扫荡地图左右两个地道口，然后工程师沿着山谷走到最左边会发现一辆猛犸坦克的残骸，走进去可以将它“复活”起来，这样价值3人口的工程师就会变成10人口的猛犸坦克，可以看见此时我们的部队已经突破了人口上限，这将是下面通关的重要窍门。下面集齐所有人，包括MCV，一起走到上面的中立四联大炮那里，把它也占领过来，然后就可以攻打TCN节点了，守兵只有周围碉堡里的大约10个Nod步兵，很好对付，然后也不用管Nod的MCV了，派一个人走到TCN节点旁边将它占领过来过关。



第三关 艰难抉择（Hard Choices）

简报：指挥官，长程传感器侦测到基甸的军队靠近了Scrin巨塔研究中心。里奥斯秘书长和凯恩目前都在此处，这严重威胁了GDI理事会的安全。你将协助詹姆斯上校守卫该区域，保护我们的领导人。

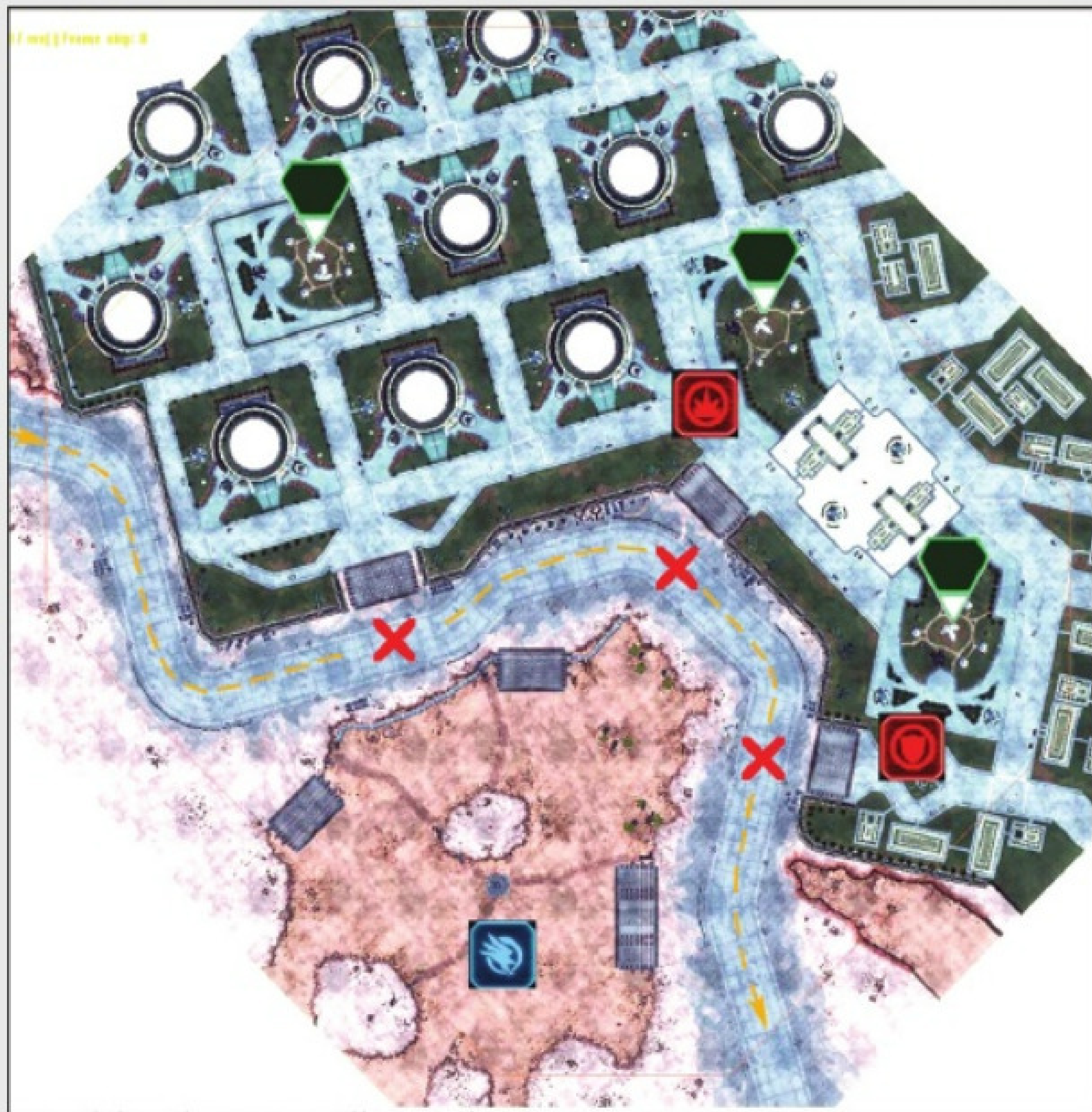


任务：维修防御基地；协助詹姆斯上校摧毁Nod地道网络；歼灭残存的Nod部队；重新部署一台GDI防御组基地车来巩固会议中心；在指定位置建造碉堡。

攻略：这关使用支援组，由于支援技能点数的获得速度是正常的几十倍，所以基本上可以不停地放技能。先用两个修理技能帮两处炮塔补血就能完成第一个任务，然后按提示购买一个扳手修理器，就能汇合詹姆斯上校的部队往左上攻打Nod地道口，用三个空袭技能将它们铲平吧。之后左下的Nod敌人也是一个空袭就能还原成零件，把支援组MCV飞到西南面的上行链路塔降落部署之后占领过来，然后选中MCV按Delete键将其卖掉，15秒后重新部署一台防御组MCV，展开，在前面两处各建一个碉堡完事。

GDI战役

在GDI战役里，玩家将动摇在不同意见之间并最终选择抛弃GDI本部，和原上司詹姆斯上校一起不惜一切代价阻止凯恩实施他的计划。



第一关 自发暴动（Spontaneous Outbursts）

简报：基甸用谎言和宣传使他的追随者变得狂暴，现在他们在新阿达纳及四郊掀起暴乱。市民们正被撤离，但那些分裂势力分子似乎把平民撤离中心拿来做目标。你的任务是夺回新阿达纳并保护当地人民。

任务：解救平民疏散中心；保护出逃的难民客车。

战术要点：在第一阶段，攻击GDI城市的包括战斗力低下但数量无限的暴徒和强力但孤寡的毒蜥王激光战舰，此外还有少量其他Nod飞机，最好使用机枪类单位对付暴民，用激光类单位对付毒蜥王。暴徒不仅人多而且喜欢躲进楼房里，很烦，但也是练级的机会。

摧毁前两架毒蜥王会获得各三个增援单位：区域长枪兵（进攻组）、扳手修理器（防御组）、打击者机甲（支援组）。

救走运输机后会进入护送运输车的第二阶段，Nod会获得一个进攻组和一个防御组，还有数部毒液战机的增援，形


对付战舰必须全部飞机一起上

成我方至少是1打2的不利局面，而我方单位如果没有升级的话战斗力会十分不足，在困难难度下敌人造兵极快，所以要延缓他们攻势的唯一方法就是摧毁其MCV，最好的武器仍然是激光单位，可是在Lv1的时候只有进攻组的泰坦机甲是激光武器。运输车的数量是无限的，一次来三架，只要让12架活着通过即告胜利，但敌人在沿路三处设防，我方极易陷入疲于奔命的状态。

进攻组攻略：购买6泰坦+1野狼+2工程师，先别急着摧毁战舰，到处猎杀暴徒来练级，用工程师修着它们来保持存活。注意有些蓝箱子吃了不涨等级，但会加强武器，比如泰坦会变成双炮，战斗力大大提升，等到部队等级升得差不多了再一举吃掉敌人。解救完运输机后，先分头去消灭毒液战机，然后赶回到中间来，城市地面变成红色之后Nod进攻组MCV会在这里降落，趁他们还未出兵就马上集中火力将其摧毁（最好是走到敌人背后向其开火，这样能造成150%的伤害）。这样在接下来的1分钟内我方压力会大为减少，之后对Nod防御组也是如法炮制。注意及时将红血单位后撤并用工程师维修，我们的MCV也最好展开获得修理半径为所有单位补血，激光武器的线形杀伤也应该好好利用，总之就是别减员。

防御组攻略：相对简单，虽然没有激光武器，但因为有碉堡能让第二阶段的护送轻松不少。初始买三个工程师，其余人口全部换成用机枪的“区域执法兵”，他们打暴徒就像砍瓜切菜一般，打毒蜥王虽然慢了点，但毒蜥王打小型单位也超废，有工程师修着不会死的，很轻松就能磨光地图上的Nod。MCV开到下面运输车逃逸路线的左中右三个路口展开，分别造两三座碉堡。Lv1的时候连炮塔都没有，只能造没武器的碉堡确实悲哀，然后在第二阶段的时候把机枪兵和工程师分配到三处，中间放多点，最好配合MCV把路口堵上。之前奖励的六个扳手修理器在这里可是宝贝，飞行修理效率很高，而且及时相互修理的话几乎不会被打死，用它们四处修理受损严重的碉堡，以及平民运输车，很容易保他们安全过关。

支援组攻略：因为补血只能靠展开的MCV，而飞机又不能捡地面的箱子来升级，所以十分艰难，建议至少Lv2解锁了补血技能再来。先买一工程师捡红矿升级仅有的科技，然后Delete掉，所有人口买八架奥卡战机，反正打暴徒没意义了，直奔毒蜥王吧，全部奥卡冲前齐射可以一次打80%的血，然后后撤等补满弹再冲一波，就可低损解决。奖励的打击者机甲十分疲弱，不过可以在下次打毒蜥王的时候用来吸引火力。护送阶段就痛苦了，把Nod剩余的空军消灭后，卖掉所有奥卡和打击者，然后全买谢泼德坦克。MCV回到诞生区买兵可以节省25%的时间，然后带着八辆坦克到中间路口集中对付Nod进攻组的坦克即可。


用碉堡把敌人的车辆硬堵着

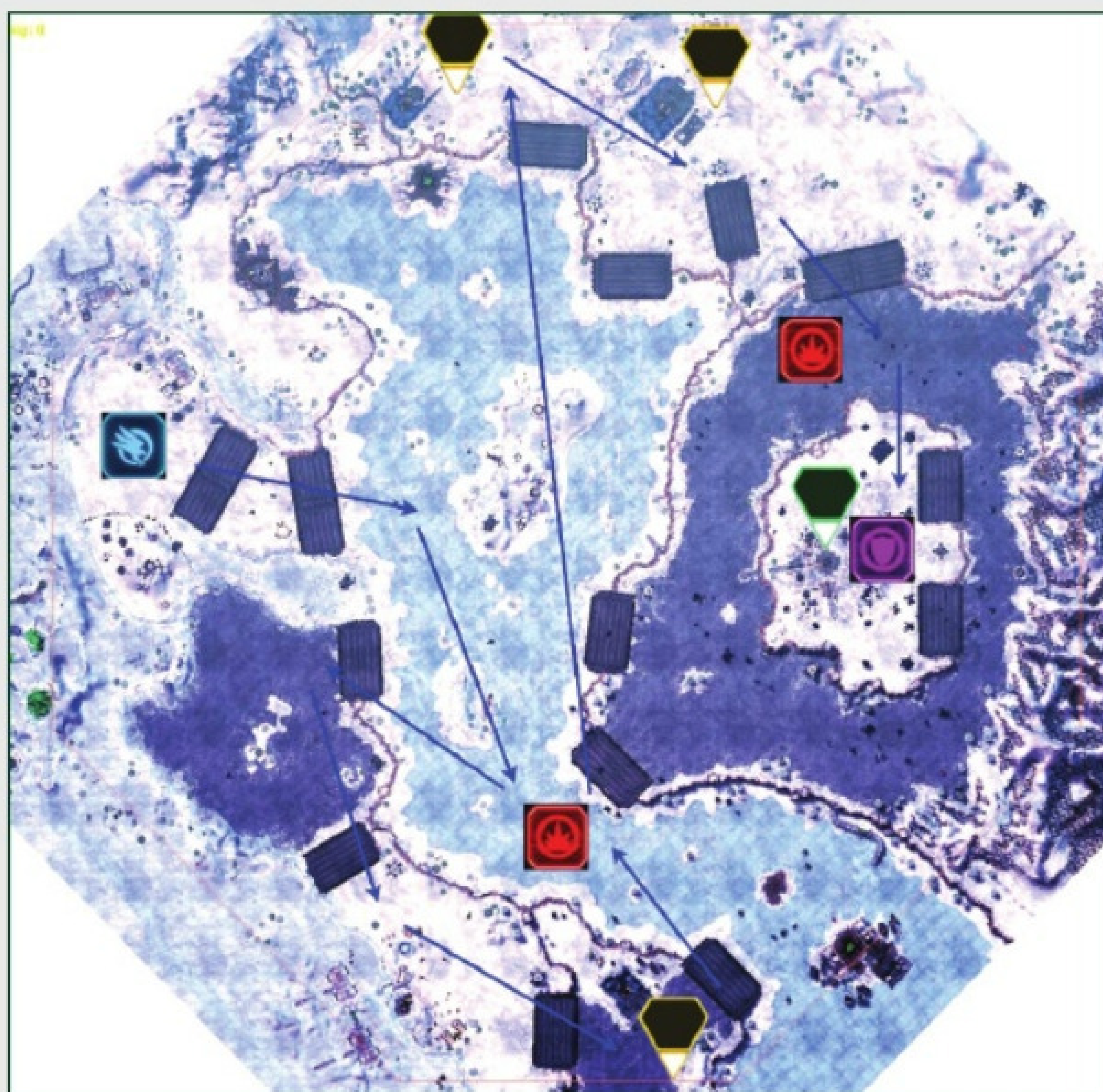
第二关 严酷真相（Cold Hard Truth）

简报：情讯处发现凯恩的运输飞船开往了北极中枢，此中枢似乎在发出一种特殊的信号，与在新阿达纳和Scrin巨塔所侦测到的十分相似。詹姆斯上校认为这是我们揭开凯恩计划幕后真相的大好机会，我们只需进入那座建筑并自行分析数据。糟糕的是，有两支不同的Nod分裂派系正在为夺取中枢的控制权而大打出手，他们可不会让你方便行事。

任务：派一名工程师进入卫星中继站；在解码期间保护卫星中继站。

奖励任务：消灭Nod挖掘小组

战术要点：红紫两家Nod共至少三支MCV部队在互殴，而我们要去到目标建筑基本上意味着要把这些Nod全部铲掉。诞生区有两个可以选，不过都差不多，四周有一些Nod的轻型车辆、绿矿和中立炮台。离我们最近的红色Nod进攻组在地图中下位置，他们杀红了眼会出包括圣灵机甲和半机械特种兵这样一些难缠的单位，半机械特种兵被打剩半截身子的时候会疯狂劫持车辆，是我们进攻组的大敌。



地图5点、11点、12点方向各有少数Nod步兵在挖掘地底的猛犸坦克或乳齿象机甲的残骸，这些都是可以为我所用的顶级进攻单位，绝对不可错过，复活它们三个加上占领目标建筑，本关应该准备至少4名工程师。

上方的上行链路塔是另一红色Nod进攻组的集结地，这里必然要与T3单位战斗，就算占领了这里，他们也会很快从附近的红色永恒诞生区复活，不过另一方面，在这里战斗也会获得大量经验甚至是可占领的圣灵机甲残骸。

目标建筑旁的紫色Nod防御组在我们占领目标建筑之前会每15秒复活一次，所以在占领之前最好先把他们全歼，然后撤出紫色地面以免被复活的MCV撞爆。而占领之后将会出现红色Nod支援组对目标建筑进行猛攻，甚至出动Lv 20的

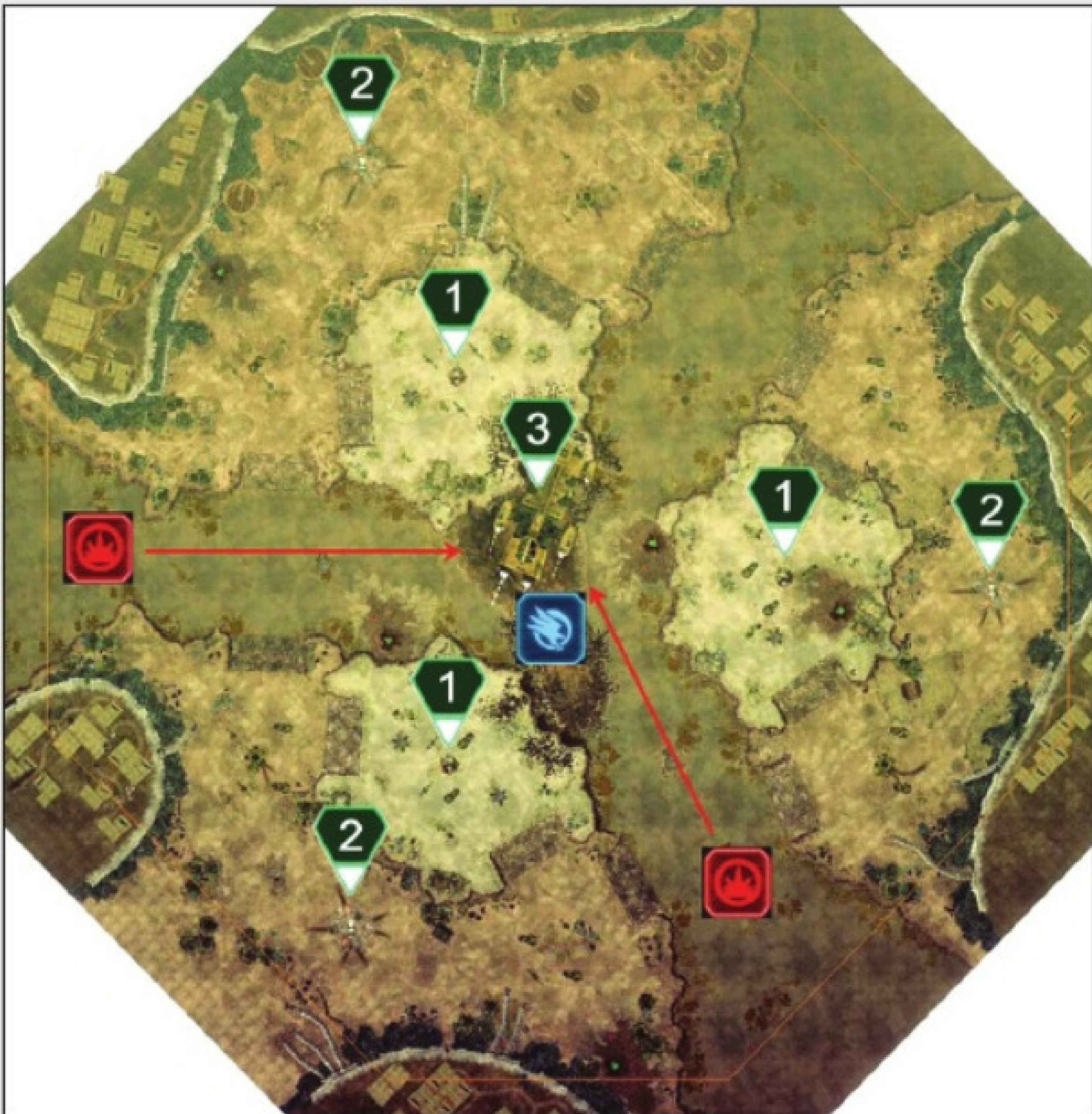
终极战舰利维坦，只有泰坦和空军能对付它们。

进攻组攻略：初始购买六泰坦二野狼和四工程师，屠杀Nod的小车练练级之后视情况决定是否扑灭下方那台Nod进攻组MCV，如果暂时打不过就先沿山上绕到右下赶跑Nod复活猛犸坦克，这里唯一较难缠的只有黑手喷火兵，不过对我们的坦克威胁不是很大。等泰坦们差不多升满级后，Nod哪怕是圣灵机甲都是不堪一击的。不过如果不想和他们磨蹭也可以沿路回去，然后往上去夺取另一部猛犸坦克和乳齿象的残骸，有了三个高级单位压阵后我们就已经彻底翻身了，简直无坚不摧。攻取目标建筑之后用泰坦迅速击退Nod支援组过关。


空军可以避开敌人的混战直取基地车

防御组攻略：防御组打这关是自讨苦吃，仅靠步兵进攻几家不同的敌人就已经够难的了，利维坦一出来还会遭到灭门的惨剧。进攻线路与进攻组类似，用除了"区域防御兵"之外的三种杂兵先充场面，他们的"奔跑"技能不仅会增加速度还会增加闪躲，从而提高作战效率，基地车不断造碉堡和炮塔辅助，再尽量用占回来的各种残骸做主力。然而对最后的利维坦仍然只能用防空塔吸引火力死撑到计时结束，成功率不是很高。

支援组攻略：不适合与第一家Nod进攻组硬拼，买四个工程师和八奥卡（Lv8以上玩家可以用支援技能呼叫来的免费工程师占领残骸，就可以不买工程师而换扳手来大大增加战斗力了），在复活车辆的支持下攻到最后那里，奥卡用上一关介绍的"顿挫"技巧低损打掉敌人重点目标，并用"修理地带"补血，最后支援组的利维坦因为不能对空可以轻松消灭，但他们会出完克奥卡的火蜥蜴导弹舰，带它们绕圈子拖时间挨到时间结束即可。



第三关 飞船坠落（Transport Down）

简报：GST坠落在了一处被称作"罐头城"的地区，这里居住着许多严重变异的"被遗忘者"部落。他们不大可能欢迎我们的出现，因此我们最好让GST尽快回到天上。我们必须找到并营救GST的工兵团，他们的逃生舱散落于此区域内。救出工兵团后，我们便可开始修理GST。

任务：找回所有逃生舱；占领所有TCN节点；在修理期间保护同温层环球运输飞船。

奖励任务：占领所有变异人小屋。

战术要点：前半部分基本是扫图一圈，中间衔接的占领任务十分简单，占领3点、7点、11点钟方向三个TCN节点后，巨大的GST就会开始自我修复，而此时的1v2防御战较为艰难。

每解救一处逃生舱里面的自己人，除了工程师之外还会获得不同的步兵单位：两个区域突袭兵（进攻组）、一特种兵（防御组）、一个区域兵队长（支援组）。

地图2点和10点钟方向各有一乳齿象机甲残骸，复活它们将在最后的保卫战中扮演顶梁柱的角色。

最后袭来的两家Nod进攻组是T3的，MCV自身战斗力就十分强横，而且走位刁钻很难逮到它们来摧毁，还容易顾此失彼，所以最好把人员集中到中间坚守，硬吃两边的夹攻。

进攻组攻略：全部购买猎手战车，可以很轻松地横扫变异人的垃圾单位，然后在防御战中也有足够的战斗力和灵活性同时击退两边的坦克，唯一不敌的是圣灵机甲，还好我们救出的区域突袭兵能反克圣灵。

防御组攻略：步兵完全对付不了变异人的单位以及两家Nod，但我使用了另一个有趣的方法，就是所有人口全买工程师，然后靠炮塔和T2基地车自身上炮做进攻武器，自己躲在后面修。打完一处就卖掉所有炮塔，每座都会卖得一个绿箱子，这样一路上就能炒卖到很多个升级箱，然后培养出一支浩大的英雄级工程师团。逃生舱里面各有一特种兵，所以会出现同时控制三名特种兵的罕见场面，加上两台乳齿象足以很轻松对付变异人了。然后在最后阶段直接让所有工程师参与修复GST，赶在Nod到来之前就修好跑路了，兵不血刃！


用满人口的工程师取巧过关

支援组攻略：变异人几乎没有防空火力，使用手头火力最强的锤头鲨直升机做主力，然后用技能修理，不费吹灰之力就能把他们铲光，获得的三名区域兵队长，虽然攻击力很不咋样，但胜在皮厚，最后锤头鲨+队长+乳齿象的阵容虽然因为反坦克火力不足而会吃点苦头，但还是能撑过的。

第四关 奋然起义（Insurrection）

简报：由于里奥斯对凯恩的阴谋视而不见，詹姆斯上校被迫宣布戒严。我们派出了一支突击组去拘押里奥斯，你必须率领一支先遣队摧毁城市的防御设施，为打击小组清出通路。



任务：在突击组抵达前摧毁一辆以上的防御组基地车；带领突击组去到GDI中央指挥部。

奖励任务：摧毁GDI增援隧道。

战术要点：也是围着地图转一圈的任务，敌人的所谓首都守兵弱得可笑，四家防御组MCV在四角，每摧毁一台都会让地图上四分之一的防御塔没电瘫痪，同时剩下的敌人增强防守力度，而我方将获得援军——第一次是反射盾坦克，第二次是四个区域突袭兵和一个区域兵队长，第三次是两台乳齿象机甲，第四次是三台雷暴云悬浮坦克。

敌人的活动兵力只有从增援地道来的三四个步兵，顶多再加上一辆运兵车。

我们的所谓突击组也是一辆运兵车，而且还是空的……而敌人总部将获得一个支援组的增援，还会升空八台Lv20的科迪亚克级战舰，我们手头唯一有希望战胜科迪亚克的单位只有泰坦、帕拉丁战机和消灭第四辆敌人MCV后获得的三辆雷暴云。敌支援组先会出几架飞机，很容易打发，然后会狂出谢泼德坦克。

进攻组攻略：泰坦扫图，简单到我都不好意思多说……

防御组攻略：用50人口买两个工程师、四个区域长枪兵和四辆犰狳运兵车，将六个步兵平均装进两部运兵车，然后带着基地车一起进发。有工程师相互修着，运兵车极难死掉。而后来到敌人MCV下的坡前展开我们自己的MCV，把“聚集光束炮”建上去开始烤敌人，也是很容易攻下。然后拿到第二批五名步兵的援军后全部装进剩下的两辆空运兵车里，基本进入无敌状态。

支援组攻略：先出一工程师捡最近的两枚红矿升级T2和“射速提升”，然后Delete掉工程师买四部帕拉丁和四部火鹰，帕拉丁是用来打MCV、初级炮台以及用第二形态拦截敌人导弹的，火鹰则负责炸步兵和高级防御塔。第一仗有点费时间，但拿到援军之后就很容易了。

第五关 一级禁闭（Lockdown）

简报：GST将会被扣押在超级监狱直到GDI中央坞站可以使用为止，我们只剩下唯一的逃生机会。杜凯特干员派遣了几名忠心的GDI步兵给我们，用他们占领一座上行链路塔，好让我们可以在此地部署一辆MCV，然后建立一支战斗队伍打掉超级监狱的牵引光束。我们必须快点行动，指挥官，剩下的时间不多了。

任务：占领监狱内的上行链路塔取得MCV增援；使用工程师关闭牵引光束发电机来放走GST载我们逃离。

奖励任务：摧毁调配场里的车辆

战术要点：首先用步兵突围，注意保护关键的工程师并优先让机枪兵吃升级箱，先杀敌人的机枪兵，一点一点地挪到上行链路塔。

有MCV之后任务变得十分容易，因为敌人只有很零散的步兵和不堪一击的斯巴达坦克。每打掉一座发电机旁的防御塔都会获得两个工程师的支援，用其中一个进入发电机完成目标。





只有激光武器能打败科迪亚克

奖励目标停车场里的坦克是不会动的，可以尽情摧毁然后赚经验。左边的发电机停电之后监牢里的Nod暴徒会跑出来四处闹事，不过不打我们。

从监狱南门和东门出去一直走到地图边沿会有少量Nod，但各有一具乳齿象残骸，地图8点钟方向边沿还有两辆猛犸坦克的残骸，将四者全复活之后就无坚不摧了。

最里面的敌人MCV所在地会获得一批可观的GDI进攻组空投援兵，而且那台防御组MCV复活十分频繁，在攻打之前最好做好准备。

对本关已经谈不上什么攻略步骤了，推荐各组主力单位便要：进攻组用冲击波坦克，防御组用装满兵的运兵车，支援组用升级“狂暴引擎”的锤头鲨。

第六关 杀死先知（To Kill a Prophet）

简报：我们的情报指出，凯恩正打算对聚集在Scrin巨塔外的群众发表演说。詹姆斯上校认为这是消灭Nod领袖并终止他的计划的完美机会。她将亲自扣下扳机——她已穿上特制战斗服抵达当地，我们需要确保上校安然无恙地完成行动归来。



任务：护送詹姆斯上校前往狙击地点；护送詹姆斯上校前往第二狙击地点；保护废旧基地；占领TCN节点来解除凯恩周围的防御。

战术要点：这关基本上是一条漫长的木人巷，会遭到连绵不断的伏击，而开始时身边只有一枚红矿可用，所以要不就靠某个强力T2单位，要不就靠升级完善的T1单位杀过去。第一批埋伏是一蝎子二蜘蛛，第二批是二蝎子和四蜘蛛，第三批是八部螳螂和隐形坦克，第四批是一大堆坦克加上后面源源不绝在生产的进攻组MCV。

过了这死亡谷，前面会有另一枚红矿，捡了它之后就舒服多了。然后旁边是个废旧的GDI基地，上校跑到里面启动电力，等一阵子基地防御塔会逐个返工，不过新的伏击也来了。第一批是六个百夫长机甲，第二批是四辆喷火坦克和四黑手，第三批是四辆隐形坦克和二黑寡妇，第四批是三圣灵和二钻地破坏炮。这里说实话要撑过不算太难，但要无损的话就比较费操作，但圣灵和黑寡妇都是会留下残骸的，占了它们往后就没什么难度了。

这个基地北面山上有个中立炮台，占领了它将能直接炮轰另一侧山下的Nod基地，但只有飞行MCV和有喷射背包的步兵能上去占领。

上校的狙击无法执行，要移往下一个地点，途中会再次遇到大片隐形坦克+螳螂的伏击，而后下一关是Nod声称会引爆泰矿来阻挡我们的去路，实际上大胆杀过去断掉他们的地道口即可。



防御组不留死角的阵地

到了下一个狙击点，还是无法开枪，然后上校呼叫了N多GDI基地车过来帮忙围攻Nod的超级基地，而我们只需攻破最右端并占领那里的TCN节点即可，那里的防御组兵力并不太难对付。

进攻组攻略：用升级了“速度提升”、“射程提升”和“命中率提升”的猎手做主力，突破敌人以坦克为主的峡谷伏兵只是时间问题，而且过去后肯定全部英雄级了，防守那里对付圣灵就要费劲点，多利用包抄。

防御组攻略：还是那招，买三辆运兵车，然后各装一名工程师两个区域重装兵（反坦克），剩下的人口还能再买三个工程师留着占残骸，只要不断建造聚集光束炮即可以打败一路上的敌人。

支援组攻略：一出来买个工程师捡掉旁边的红矿，升级T2然后Delete掉工程师，用所有人口买九部帕拉丁和两只扳手，或者有信心的话就买10部帕拉丁——帕拉丁的攻击力很一般，但它的第二模式可以用激光拦截两倍敌人发射的导弹，此关比较适用。MCV升空全体前进，前两批很好过，再前进一屏幕远就会遇到天敌隐形坦克和螳螂坦克，他们都是用克飞机的导弹，但这里却恰恰成了帕拉丁表演的舞台，先把它们全部设成反导模式，这样就能在飞蝗箭雨中毫发无损，然后根据实际情况逐架逐架地换回攻击武器，在保证拦截的前提下尽量增加开火架数。由于武器威力小而且单位还是新兵级，这里花的时间会比较久一些，不过无损消灭敌人只是迟早的事情。再向前就会见到敌人连同MCV的主力部队，它们大多数是无法对空的复仇者坦克，所以我们是完全不用担忧的。由于敌方只有摩托使用导弹，所以只需把我方一部帕拉丁用来反导就够了，其他全部向前冲，直接攻击MCV，加上上校在山上放冷枪，很容易将其消灭掉。拾取新的红矿之后升级“射速提升”可以加快帕拉丁的攻击速度，在防守战那里除了第三波四部隐形坦克之外基本都没有对空能力，所以也能很安心地通过，大量利用“技术支援”技能呼叫来的免费工程师复活残骸，再接下来的也就简单了。

第七关 为了人类（For All Humanity）

简报：由于无法确认凯恩已经身亡，我们必须假设他企图重新启动Scrin巨塔的计划仍在进行中，詹姆斯上校需要你进入Scrin巨塔去和凯恩对质。由于Nod军掌控着巨塔四周的地区，你必须先夺取该区域的控制权才能够进入。指挥官，这是我们阻止凯恩的最后机会，祝你好运。

任务：占领前往Scrin巨塔沿路上的所有上行链路塔；在Scrin巨塔下面展开基地车并坚持下来。

战术要点：其实也是S形的木人巷，总共要登四层山，前三层分别由Nod一家进攻、防御、支援组守卫，还有许多中立炮塔和中立防空塔。打爆敌人的MCV并顺势占掉该层的上行链路塔后，该层即告Clear，并会获得援军。第一层是三辆斯巴达坦克，第二层是三辆冲击波坦克，第三层是三辆沙暴导弹车。

一开始虽然附近只有一枚红矿，但其实左下角的两枚红矿只要用工程师或者快速车辆冲过去也能捡到。开局反而是最难的，因为我方部队还没成型敌人就来了，而进攻中立炮塔很可能会吃亏，一定要先冲到它的最小射程里再慢慢料理Nod。

第二层有乳齿象残骸、第三层有猛犸坦克残骸、第四层最左边有三个升级箱。去到第四层山顶之后，任务要求在Scrin巨塔下面展开MCV，然后倒计时10分钟，如果MCV离开的话计时会暂停。而后Nod的进攻、防御、支援三家会同时袭来，听起来恐怖，但事实上可能是AI问题，他们的攻势极其贫弱，而我方一路壮大到现在大概有130人口，根本不怕他们。

Nod会动用所谓的核弹攻击，但实际上极度弱智，靠泰坦这样的激光单位或者山顶的中立防空塔就可以无难度拦截。即便被炸中了，也根本不致命。

进攻组攻略：用七泰坦二野狼二工程师就可以了，只有最初打进攻组的复仇者坦克有点吃力，可以尽量借助T2基地车自带的坦克炮。

防御组攻略：阵容和上一关一模一样即可。

支援组攻略：虽然火力不足，但有个有趣的反其道而行的方法，就是利用新解开的雷暴云悬浮坦克抵挡住第一波敌人之后，用60人口买六架，直接起飞到上一层山降落，占领这里的上行链路塔，打爆敌人的MCV，再回过头来打扫那一层，十分轻松。之后几层也是这般通过，因为雷暴云可以切换空地两种模式，所以对中立炮塔时就飞过去，对中立防空塔时就开过去，比其他支援组单位都要有优势，此外其攻击MCV的巨大威力也是所有单位之冠。



●Nod战役●

在Nod战役里，指挥官相信了凯恩的升天理想而背叛了GDI，帮凯恩去除基甸手下的分裂分子以及GDI两大障碍，陷入了一场阴谋的漩涡中心，还被易容成凯恩的样子替真凯恩死了两回，不能不说是个大悲剧。

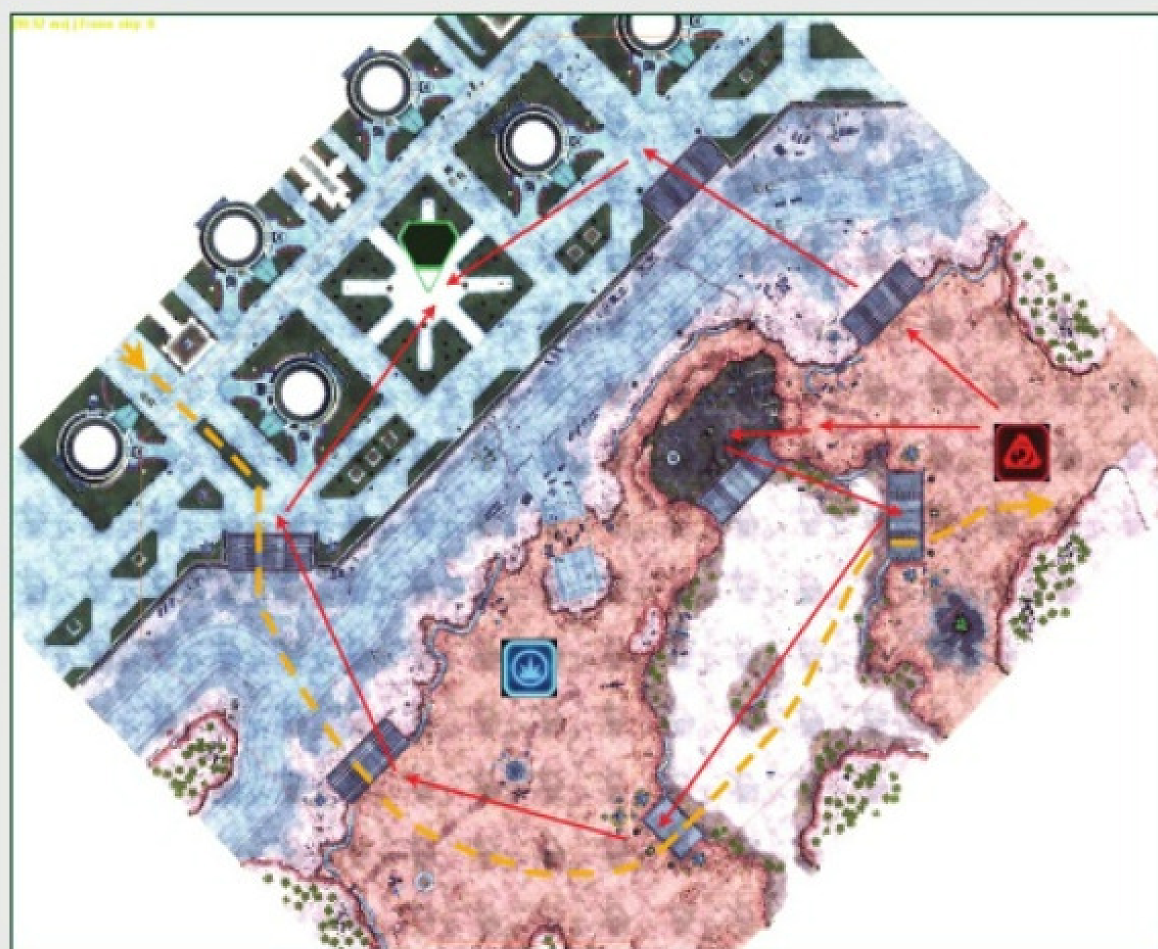
第一关 分崩离析（Things Fall Apart）

简报：欢迎加入，指挥官。凯恩任命你去将新阿达纳泰矿控制网络中枢的信号调整为和Scrin巨塔一致。然而，确有一些顾虑：首先，基甸煽动了他的追随者疯狂闹事。目前，GDI控制住了这些狂热分子，但你对中心采取的行动很可能要打破他们的防线。其次，你的前任指挥官，詹姆斯上校，正在接近城市，她对你的出现肯定不会感到高兴。最后，我们在城市里侦测到你的妻子的信号，但我们无法确定她的所在位置。

任务：占领TCN中枢，把它调整到与Scrin巨塔同步；护送难民车辆。

奖励任务：摧毁或绕过能量门。

战术要点：Lv1时的玩家兵力弱得可怜，刚出来时的那道卡如果强攻的话需要花费很大力气才能攻破，后面可能还会遇到敌人的T3单位，吃苦是少不了的。本关最大的救命草是左边山下的乳齿象机甲残骸，用一名工程师从悬崖跳下去，复活之后用旁边的升级箱子喂饱，可以立刻改变我方的劣势，像前面那个关卡现在用乳齿象反攻过来则可轻易突破。



过了这关会遇到无穷无尽的暴徒，虽然烦，倒是个练级的好地方。有乳齿象带队的话怎么打都轻松，但如果没有乳齿象，则从奖励任务所提示的另一个能量门抄近路走到目标建筑会更省时间，只要买齐人攻击即可。不过如果走这条路的话，目标建筑那里的守兵就会增多……


工程师从这个位置跳下去直接取得王牌乳齿象

占领目标之后任务变成护送平民车回到本关起始地点，而且一定会走那条布满暴徒的路，途中还会遇到不厚道的GDI进攻组及空军拦截。只要把我们的MCV开近平民车，它们就会像赶鸭子一样向前乱跑，拦也拦不住，无数人冤死于此，所以在确保道路畅通之前最好别让平民车前进。用多余的工程师占领消灭的猛犸坦克残骸有助于进一步抵挡GDI。

进攻组攻略：作为Lv1时实力最强的组，用突击车+蝎子坦克带上乳齿象正面进攻就可以了。

防御组攻略：疯狂建造碉堡，虔诚者（机枪兵）+觉醒者（反坦克炮兵）+工程师按接近1：1：1来推进，比较适合抄近路。

支援组攻略：实力极弱，只能指望那台乳齿象，自己使用眼镜蛇攻击机来辅助。

第二关 雪上加霜（Further Complications）

简报：我们的下一个任务是使太平洋中枢的信号与Scrin巨塔同步，就像我们在新阿达纳所做的一样。因应该处的紧急状况，GDI中央指挥部封锁了太平洋中枢的周边区域，禁止任何人出入。基甸正在浑水摸鱼。我们认为，他意图彻底将中枢摧毁。我们绝不能让这种事情发生。

任务：控制TCN中枢，并使之与Scrin巨塔同步；摧毁Nod分裂分子的基地车。



奖励任务：关闭一座TCN抑制站

蝎子坦克能在GDI回过神来之前就摧毁基地车

战术要点：这关初始有三个诞生区，指向三条不同的进攻路线，左边会遭遇GDI的支援组，中间防御组，右边进攻组。其中以进攻组最好欺负，支援组有高地优势，防御组同时出步兵和炮塔很烦。无论玩家选择那条路线，那个自称为分裂分子领袖的小拽哥基甸都会从另一条路线同时对GDI发动进攻，他可不是来帮忙的，等一下我们还要灭了他，或者等他傻乎乎地冲进两家GDI的包围里自寻死路。

摧毁奖励目标会立即摧毁全图活着的GDI，让任务变得十分无趣，接下来唯一的障碍只有重生的少量GDI和他们从地道过来的援军，最好抢在他们之前占领地图上的几个中立炮台，然后就容易打了。

任务目标并不包括全歼敌人，直接攻到TCN那里把它占领过来也可获胜。

进攻组攻略：以攻击中路为例，大量购买蝎子坦克，捡拾附近的矿升级科技之后全体进攻。敌人炮塔被激光克，没什么难度，只是步兵很烦，不过也是个训练使用蝎子钳子技能的好机会，用展开的MCV为它们补血，注意拾取箱子。后半段因为激光克重型装甲，所以很简单。

防御组攻略：以攻击左路为例，买三四个工程师，然后剩下的全买“收割者”（激光枪兵），工程师躲开GDI导弹塔的射程能捡到另一端的红矿，收割者升级齐备后尝试从山下打掉导弹塔，然后和基地车、工程师一道绕到另一边，建造防御塔配合打掉支援组的飞机、坦克和MCV，摧毁奖励目标。第二阶段同上。

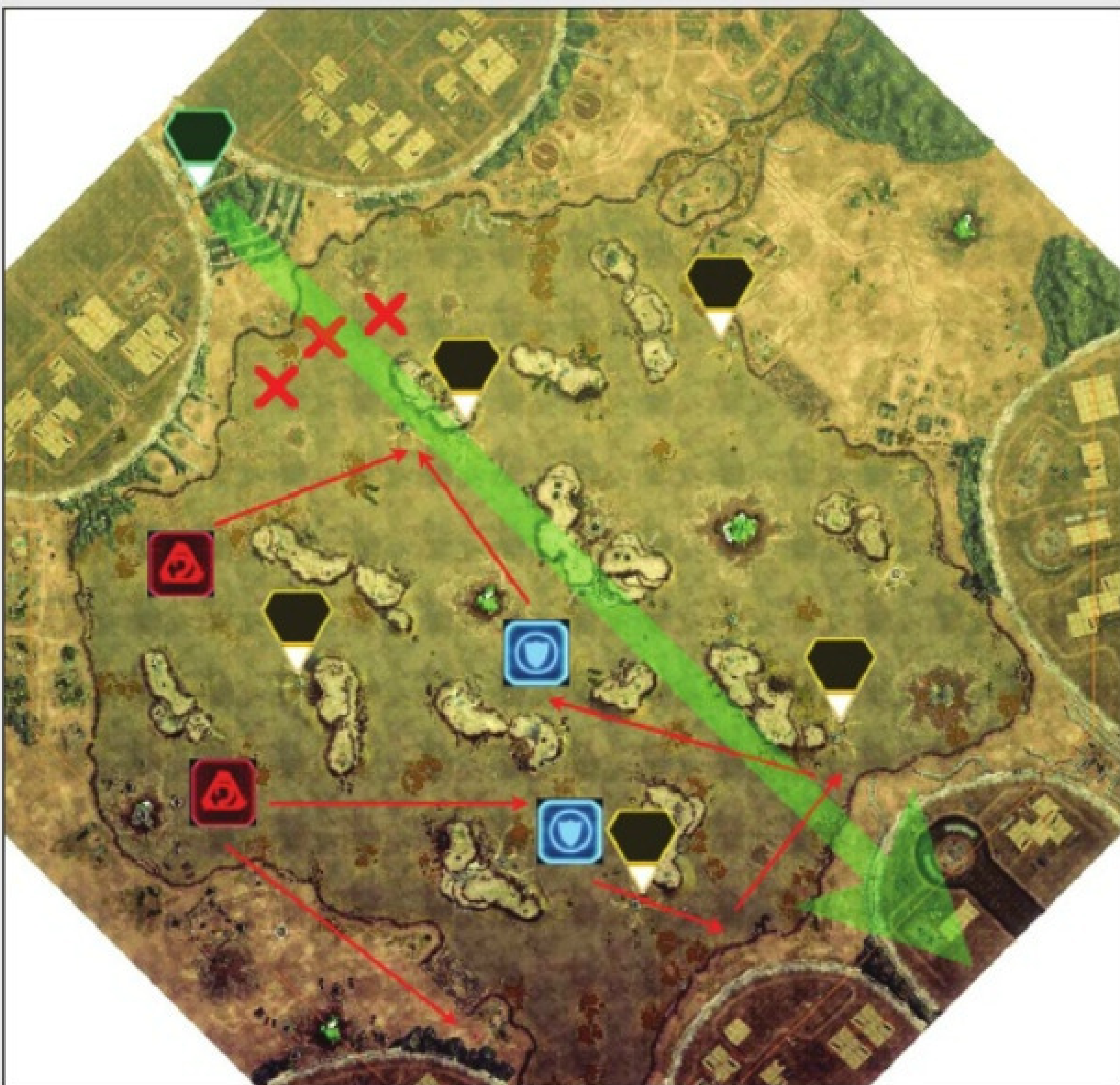
支援组攻略：以攻击右路为例，购买一部掠夺者捡附近的蓝矿两轮，其余人口全买眼镜蛇攻击机，打GDI坦克不成问题。利用配合掠夺者子弹的削减装甲能力攻击敌人MCV，还是有点费时间，不过难度还是不大。

第三关 重重摔落（The Harder They Fall）

简报：詹姆斯上校已成为凯恩大计的真正威胁，必须将她除去。根据我们的情报，她的飞船很快就会飞过人称“罐头城”的变异人荒地。你的任务是拦截她的飞船，并将其击落地面。特别警告：我们在当地侦测到了GDI部队的活动。所以请当心，上校可能已经料到我们的到来。

任务：准备迎接飞过上空的GST；在詹姆斯上校的GST离开此地之前将其击落。

奖励任务：占领防空导弹塔



战术要点：这一关难度较大，因为整张地图上都是敌人，包括紫色的变异人自爆怪物，它们是GDI的盟友，被它们爆几次会损失惨重。同时GDI有两个防御组存在，步兵就够烦的了，如果步兵进攻失利他们还会发疯一般升T3，然后用无穷无尽的神像机甲把炮弹从四面八方向我们砸过来。GST飞来后，还会有一个进攻组的援军和不断补充的空军护航部队，等于要我们一打四的同时还要对付一个30000血的庞然大物……

作为奖励目标的导弹塔有些居然在敌人腹地，根本不可能占过来……

开局时我们附近没有矿，工程师可以去捡红矿，但必然会受到沿路器官兽的追杀，基本上是有去无回。建议从下方诞生区部署，这里右边山上有个升级箱生产装置，一些能潜地的单位可轻易拿到。

本关的获胜关键其实在于中间偏左上那个同时有中立炮塔和中立防空塔存在的位置，只要有了那两个靠山，一边可以大大减轻地面压力，一边可以增加打击GST的火力，优越性无出其右。不过GST有三条飞行路线，而那个位置只能覆盖中间那条，所以有点考验运气，但无论如何先拿下那里都没错。GST属于重型装甲，因此我们的

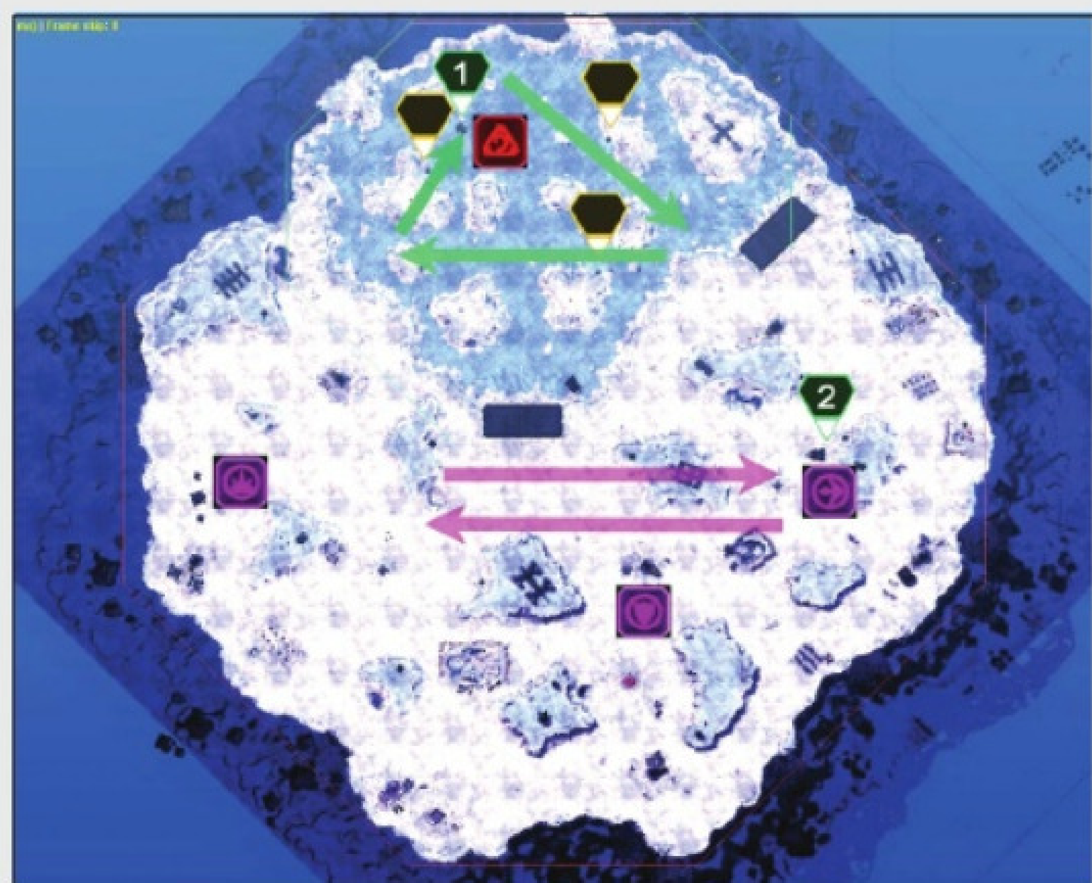
主力单位毫无疑问应该选择使用激光武器。

进攻组攻略：选下方那个诞生点，除了两个工程师用来捡矿和修理之外，其他人口全买蝎子坦克。开头先在起始点坚守一阵，利用附近的升级箱将几辆蝎子升满，科技一定要升级“射速提升”和“射程提升”，这两个对激光武器效果明显。然后拔寨向右推进。和GDI防御组MCV狭路相逢之后要继续沉住气，不要轻率追击，不然可能中伏，在保证己方单位存活的前提下一次次地磨掉它的血并将它击毁。右边有个上行链路塔，赶在它复活之前夺占过来，不然就再爆它一次，拿下这里和再往右的中立防空塔、红矿，如果附近还有敌人MCV，再爆之，这样几个来回我们的蝎子应该能全部升满级（这几步强打GDI并不是必需的，不过道理很简单，敌强我弱，如果我们不打压他们，他们就会气焰嚣张地过来欺负我们）。时间剩下两分钟左右时向之前说的关键位置进军，最好用MCV走最前面硬抗那些疯狂的器官兽自爆，拿下两座中立塔之后躲到其北面，等GST来后集中所有火力狂轰即可。


激光可以很快击落GST

防御组攻略：选上方那个诞生点，阵容和上一关十分相似，除了三四个工程师之外全买收割者，利用MCV的建造半径先用碉堡把周围的器官兽骗过来自爆掉，同时炒卖几座来帮步兵升级，在GDI的攻击间隙直接拿下关键位置，要领为：所有人按兵不动，MCV冲到中立炮台旁边横着展开，这样就能挡住炮台制造出射击死角，其他人再从这个方向跟进，集火攻击炮台把它打回成中立。之后的时间完全是依托这个炮台顶住GDI，然后MCV跑到北面造一横排火箭塔准备迎接GST，当GST过来后大量火箭塔和收割者能让它快速“领便当”。

支援组攻略：必须抢升T2，然后造暴君激光炮。暴君其实等于一台弱化版的蝎子，所以除了无法强打GDI之外，其它步骤都和进攻组相似，只不过难度更大，不推荐。



第四关　扭转乾坤（Reversal of Fortune）

简报：谋杀帕斯卡博士后，基甸终于让凯恩出离愤怒了。基甸知道我们会找他算账，肯定会做好埋伏，但我们也设下了自己的陷阱。我们要找到他的指挥基地车并让我们的黑客进入他的中央数据库。如此一来，我们便可以找到他基地的位置以及消灭他的方法。

任务：在搜索期间保护侦察飞机；用你的基地车来黑入基甸的指挥基地车。

奖励任务：摧毁周边的敌人火箭塔

战术要点：友军那架要保护的飞机在地图上漫无目的地转悠，而敌人会从地底钻出各式各样的单位对它进行追击。一开头送了少量单位，马上拾取周围的红矿与绿箱，然后升级MCV买点单位。我们那个初始位置其实也是敌人的出现点，MCV很不安全，买完最好往下挪到山边去。

摧毁周围奖励目标的三座火箭塔会暂时减少敌人的出现，最好趁早，不然它们会升级成很硬的建筑装甲。

整个追逐过程像是螳螂捕蝉黄雀在后，一般来说只要我们保持着满人口的单位并能克制那些追兵，那小飞船在倒计时结束之前都会无恙。

第二阶段变成我们倒追基甸的MCV，那是一架支援组的无敌MCV，护卫部队有少量毒液和黑手，在他们的地盘上不仅有烦人的喷火圆塔，同时还有进攻组和支援组各一，虽然攻势不猛烈，但对我们造成的压力还是很明显的。不过只要我们保住MCV不死，并不断靠近敌人那架，1分钟就能解决任务。

进攻组攻略：开头送了两辆复仇者和两辆突击车，迅速买几辆蝎子打掉那些奖励目标，然后整个过程都会轻松不少，用蝎子去钳敌人的坦克，剩下的轻型单位交给突击车去打就行了。

防御组攻略：开头送了两辆清算者运兵车和两个升天者导弹兵，捡东西升级T2、暗黑武装和其他基本科技。Delete掉升天者，再买两个工程师和七个虔诚者，分别装到三辆清算者里，然后就可以到周围去杀人了，有暗黑武装之后的虔诚者机枪效率十分高。MCV在有利位置展开之后，在周围造些防御塔吸引一下敌人火力就可以了。第二阶段由于有清算者里面的工程师修着，所以我们的MCV十分安全，大胆展开追求吧。

支援组攻略：仍然最弱，首选单位为T2的火蜥蜴导弹舰，但武器较为通用，所以只买它们就够撑场面的了。在对付使用激光的天敌蝎子时，应该飞到它们头顶，然后使用洒火技能。第二阶段也是纯粹的填人填过去，好在MCV只要下令攻击，敌人的MCV就会一直跟着了，省事。


开头先消灭奖励目标

第五关　异端报应（Heresy's Reward）

简报：我们已经掌握了基甸老巢的位置，渗透进他的基地，将凯恩之怒宣泄在他的身上。但得留他活口，因为他在凯恩的伟大计划中还要扮演一个角色。迫使他屈服，而他的追随者将再度向凯恩效忠。

任务：渗透进基甸的基地；攻击基甸的基地车到他投降为止；阻止基甸启动自我毁灭装置；用你的基地车来黑入基甸的指挥基地车。

奖励任务：摧毁围墙；营救被俘的Nod部队；摧毁基甸的基地车军团。

战术要点：开局左右两端各有一块等于白送的红矿，摧毁围墙进入基甸基地也是必然要做的事情。这里经常见到炮塔或碉堡两两一组地守着某个地点，通常后面就关押着Nod的被俘单位，摧毁守卫他们就会潜地逃跑。

基甸的MCV是一个15000血、能够钻地瞬移的大家伙，而且还有另外三架MCV为其提供特殊能力：进攻组——使目标减速的强力光束武器（一般被套住就等于死了），防御组——10000血的护盾，支援组——能让目标单位动弹不得的“停滞力场”技能。打掉辅助MCV能消除它的能力，从威胁性的强弱顺序来说是武器、技能、护盾，所以我们应该优先打掉敌人的进攻组MCV，然后是支援组。

打掉敌人第一部MCV之后基甸会想和我们同归于尽，不断潜地瞬移到地图上五个自爆装置那里买工程师出来占领，五个全占之后我们的任务宣告失败。我们则可以从有限的人口中抽点出来买工程师占回来，但他每占一处还会召唤一堆守兵出来，难道我总共六七辆坦克还要分兵到地图上的五处去守吗？这样被他牵着鼻子走总不是办法，所以最佳思路应该是在五点之一堵他，然后阻止他的工程师占领，他买一个我们杀一个，这样他只会在那里没尽头地被我们白打，打到剩下3000血就投降了。

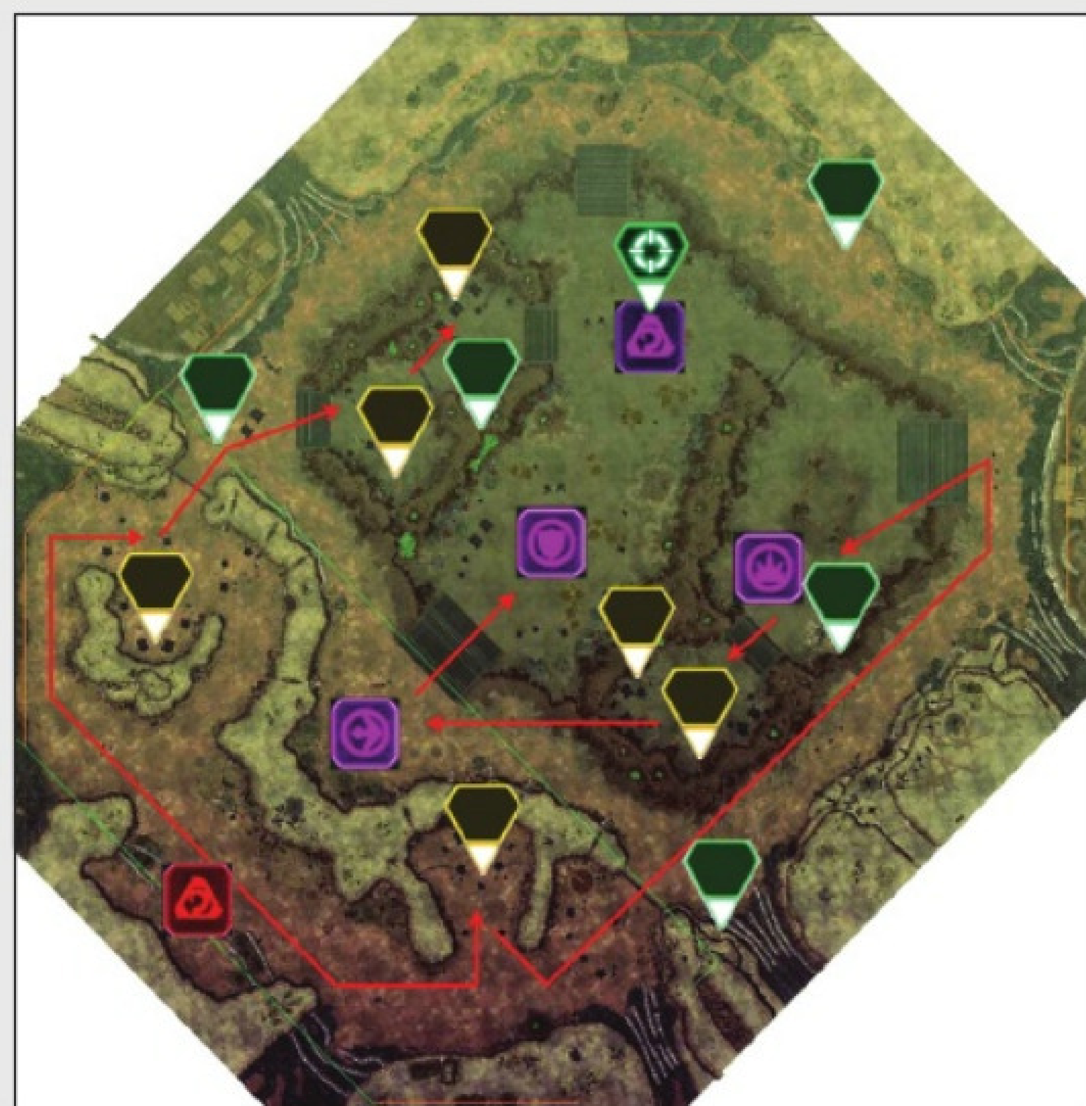
所有Nod俘虏都救走后，他们会同时杀回来助我们一臂之力，可惜组织太过松散没什么战斗力。俘虏除了初始那两处之外，破左墙进去后下坡还有一处，再破墙还有一处。我们最好在救出这两处之后退出基甸基地外，再从右墙攻进去一次打进攻组的MCV（绕开中间的支援组），然后可以视情况顺便救走进攻组背后的两组俘虏。

敌人的支援组MCV只有少量飞机在旁边，很好对付。进攻组是T3的，火球威力惊人，周围还有其他巡逻的坦克。防御组那个不仅有步兵看守，四周还到处是隐形或潜地的炮塔，不过由于其只提供护盾，所以不一定要消灭。

进攻组攻略：买两个工程师捡矿，升级T2和“隐形场”，


炮塔阵把敌人活活憋死

再买七辆隐形坦克，靠其强大的爆发力和敌人慢慢耗——跟之前的GDI奥卡战机类似，偷袭开火一次之后马上后退恢复隐形，等补满弹再上前齐射一轮。攻打敌人MCV的时候，让我们自己的MCV冲在最前面吸引火力，隐形坦克绕到后面去打背装甲，这样一点点把全地图吃掉。隐形坦克最大的不足是开火不够密集，在最后关头可能无法成功拦截基甸的工程师而被他自爆成功，所以可能这局要拖长点，把他的防御组MCV也摧毁再解救最后的俘虏（不用理会防御塔，MCV爆了它们全部停电），让满地图的友军来帮忙。



防御组攻略：最为简单，和上一关同样的清算者装虔诚者战术，MCV进右门之后直接在那个自爆装置旁边造八个炮塔把它团团围住，这样基甸的MCV一过来必然被窘，因为工程师无路可进而被活活虐死（关键是一定要打掉进攻组MCV来瘫痪掉它凶狠的武器）。

支援组攻略：低级很是困难，只能用迷魂轰炸机充当隐形坦克的类似物，但练到了Lv12～14则可以有窍门速过。一上来用工程师捡左右两块红矿，然后无视围墙直接飞进基甸的基地左边，再捡红矿，15点刚好够升T2+T3+弹跳激光，然后卖掉工程师出50人口的毒蜥王战舰，这东西可是Nod的王牌，升级后仿如连锁闪电的攻击方式逮谁灭谁。虽然有实力直接单挑基甸的MCV，可是难度太大不推荐，还是先秒杀掉另外三台，然后让他占自毁装置占到只剩下一座。在自爆装置前面用布雷技能让他的工程师没法进去，同时战舰狂殴一阵子他就举白旗了。

第六关 流血不止 (Bleed Out)

简报：指挥官，你的性命悬于一线之间，你的新DNA使你能够暂时活命，但你并不是钢筋铁骨。我们发现了一辆拥有医疗设备的GDI基地车，这些医疗设备应该可以让你撑到撤离。动用你的部队夺占它，然后动身前往附近的机场逃离险境。

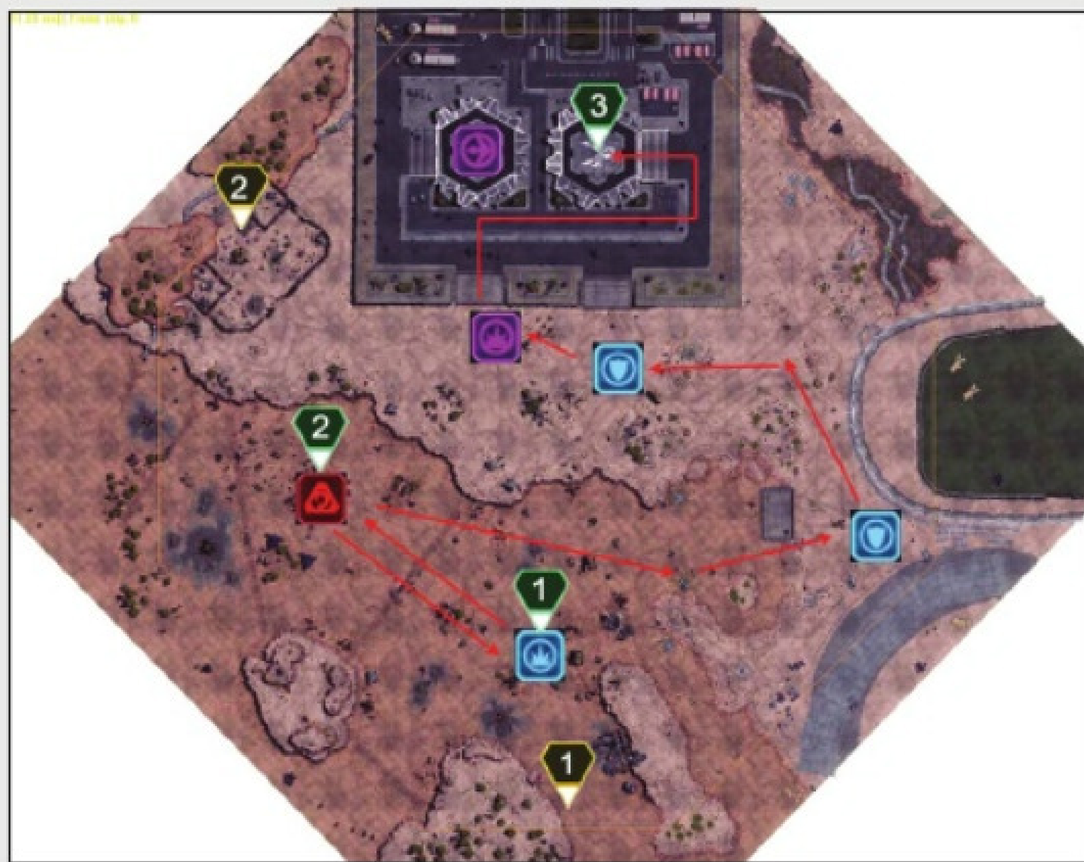
任务：夺取GDI的基地车；赶在凯恩失血身亡之前，把基地车带回凯恩身边并展开；带凯恩前往撤离点。

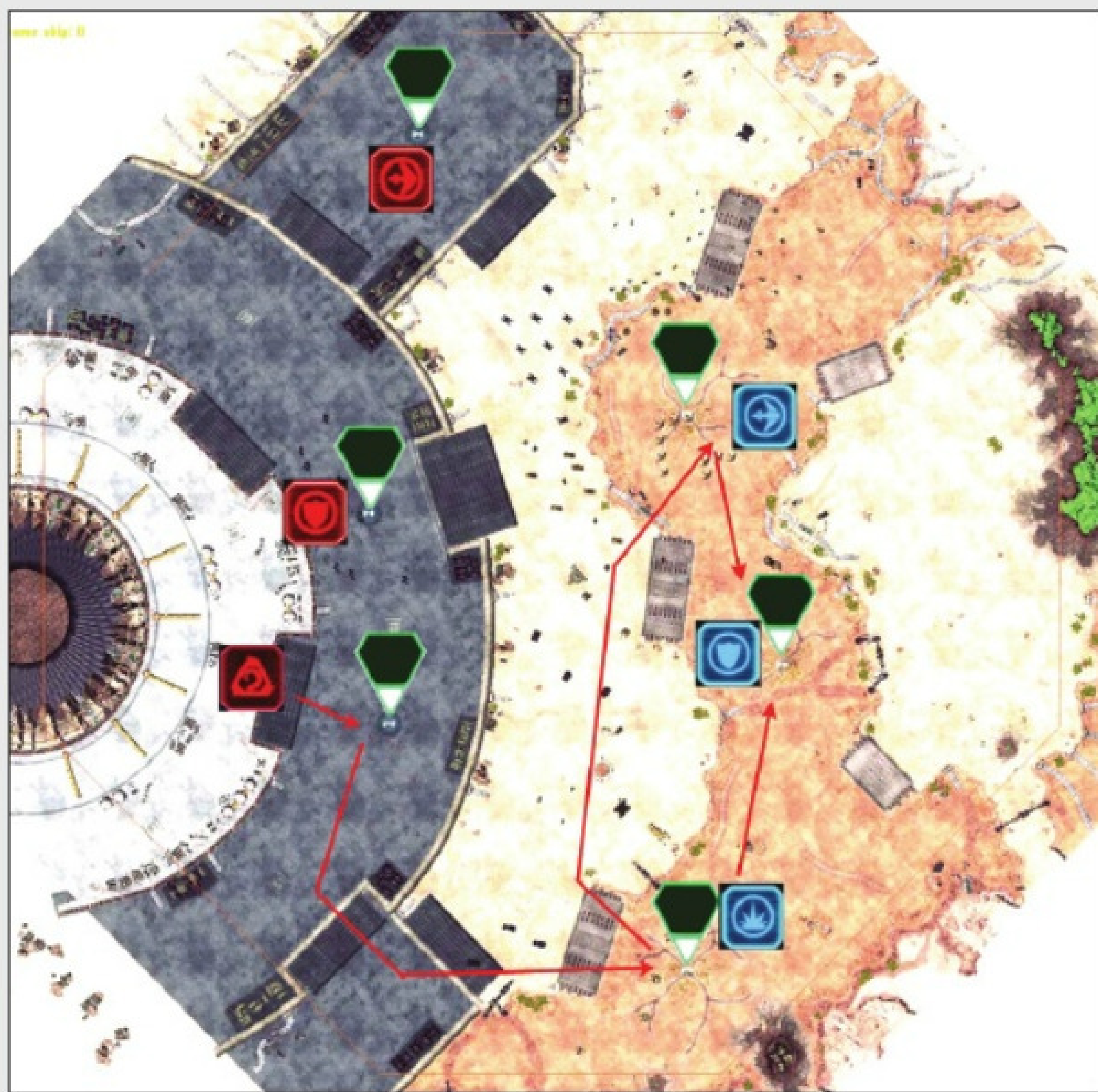
奖励任务：占领被遗忘者的农场；杀掉狙击手。

战术攻略：本关实际上是Nod扮演GDI的传统保留节目，所以不再分开三个组讲解。一开头只有八个英雄级的杂兵和四个普通工程师，但很快他们也可以吃光身后那堆升级箱变成英雄级，附近有一枚绿矿可以运回初始地。观察一下地图，悬崖上方还有四枚红矿，可以用工程师飞奔过去一口气吃完再安全回来（只有最后一枚在乳齿象射程内需要些照顾）。其他人一点一点地向前推进，再利用克制和工程师修理一个一个地磨掉敌人，总之不要一下吸引来许多GDI坦克，那是绝对招架不住的。这样大概花去两三分钟就能很安全地移动到GDI基地车旁边了。这时虽然还被敌人包围着，但马上让四个工程师同时修理那辆MCV，两秒钟就能把它修好变成我们的。这时打开升级页面，利用之前获得的大量升级点瞬间购买所有升级，MCV马上变成了一个T3大坦克，可以很安心地消灭周围所有敌人，同时购买五泰坦和一名工程师，泰坦吃掉周围刚散落的箱子升级，MCV一路小跑回到倒地不起的“凯恩”旁边展开，将他收容进去就安全了。

之后我们要重新往右走，前面至少有两家GDI和Nod在混战，所以很难预测会遇到什么敌人，不过在接下来的路上至少会有两辆猛犸坦克和两辆乳齿象残骸，都是可以复活过来的好东西。我们还会遇到的第一关的一座中立炮台，旁边会有GDI的坦克和飞机。诀窍不变：MCV冲过去打横展开造成炮台的盲区，其他人再跟进。打到这里我们应该全员满级，甚至还有猛犸坦克助阵了，压力不会很大。此外还有那个娱乐性质的奖励任务——杀掉狙击手，那是一个外貌完全不搭边的区域兵队长，而他只是在地图上绕一个巨大的圈子，所以一次逮不到他还会有下次的。

下一步是攻上山坡，这里又有中立炮台和不少GDI，还是用MCV堵枪眼那招，泰坦很快就能解决掉其他东西。然后修整一下，再加进北方的混战中，过完这里应该就能集齐四部乳齿象和猛犸坦克了，此后无压力。GDI剩下的敌人还是防御组，Nod可能出现进攻组或支援组单位，都会被我们吃死。做左边的变异人小屋奖励任务没有任何价值，直接往上攻到停机坪过关。





第七关　万事终结（The End of All Things）

简报：是时候令Scrin巨塔进入完全启动状态了，不过必须先从GDI“朋友”手中夺取泰矿控制网络的支配权。一旦我们让网络100%同步启动，升天也就只是时间问题了。然而，请小心，我们得知GDI正派出全新的实验型单位前来此地，我们对此物没有更进一步了解。指挥官，这是凯恩的最后一着，我们绝不能失败！

任务：取得TCN的控制权；在TCN控制权降到0之前摧毁GDI的实验型轰炸机。

战术要点：这关其实是遭遇战玩法，三家GDI和三家Nod争夺地图上的六个TCN节点，谁的节点数超过对方就会增加占领进度，我们要做的就是抢占过半数TCN节点，然后拖到100%。

GDI的三家是下方用坦克骚扰我们下方TCN的进攻组，中间用高级塔和神像机甲死守的防御组，以及上方用战机骚扰甚至出动科迪亚克和大天使的支援组。我方在上边有一个支援组，在中间有一个防御组，而我们是应该守下面的，不过还是要经常关注一下那家偏远的支援组有没有被灭的危险。

地图上有散落的矿，一开局应该马上分别派出工程师去拾取来开启高科技单位。地图上、中、下分别有黑寡妇、猛犸坦克、圣灵机甲残骸各一，GDI防御组阵地旁边有个乳齿象残骸。圣灵机甲无价值，所以应该准备好三名工程师迟些在局势稳定的时候复活他们。当复活猛犸坦克之后，在攻打山下的GDI进攻组时就会派上大用场。

专为多人游戏设计而在前面战役中一直傻乎乎的AI现在终于发威了，局势压迫得很紧，而且特别善于钻空子，所以我们也应该一直压着电脑来打，别给他们机会，守住基地下方那个TCN节点后马上向GDI进攻组压过去。

占领进度达到100%后地图上的GDI和Nod基地车会全爆，剩下一点散兵游勇，巨大的轰炸机阿耳戈斯会缓缓压过来，全场气氛大变，成了我们单挑那个大怪物。那东西不仅投下威力巨大的炸弹，而且会用强力激光和导弹攻击前方目标，用机枪秒杀附近的飞机，而炸弹造成燃烧地面的效果会对沿路正后方的追击单位造成巨大伤害，所以只能用远程空军从后面追杀，或者用陆军在后方两侧斜45度角展开攻击。由于那家伙是重型装甲，所以应在前面阶段用激光单位做主力并练高等级。

因为它每到一个TCN节点都会降落并呼叫高级步兵和修理单位，这会让激光武器很头痛，所以要夺回被占领的节点就只能依赖复活得到的乳齿象它们了。

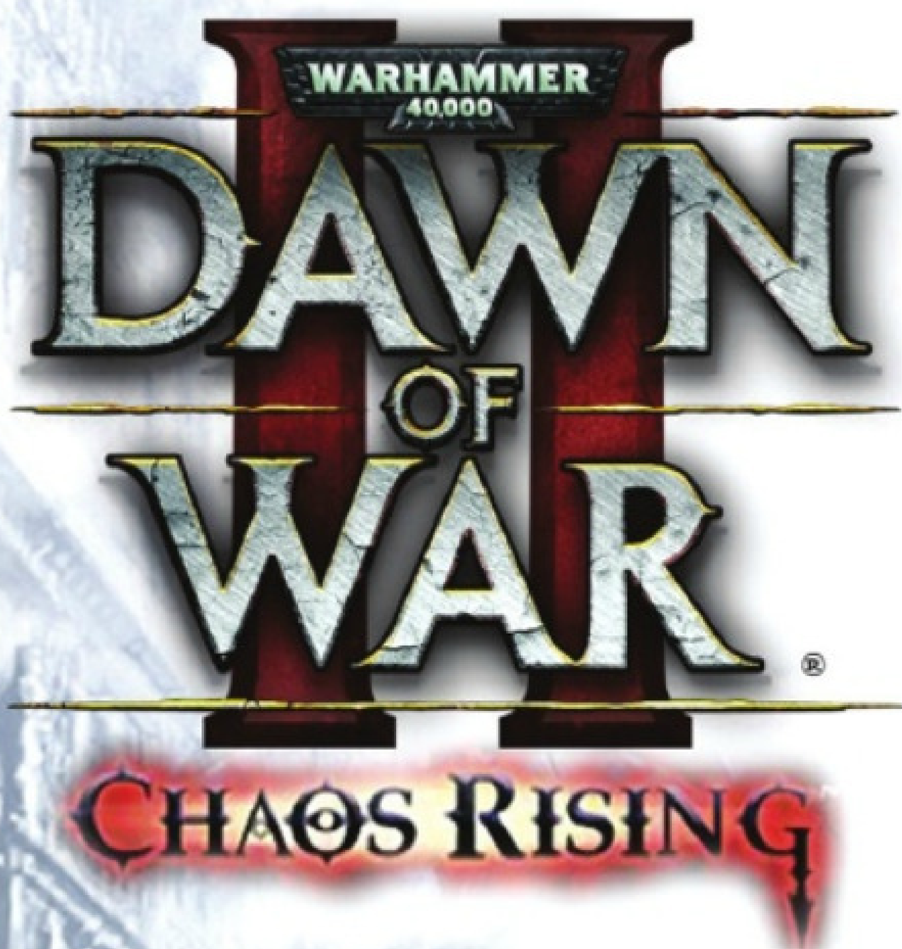
进攻组攻略：使用蝎子坦克直奔GDI进攻组，用复活来的猛犸坦克吸引其MCV的火力，用钳子技能迅速瓦解掉坦克的抵抗，然后击毁MCV。此后就没什么指望攻破防御组的阵地了，固守在那里阻止进攻组反扑直到100%就好了。

防御组攻略：大量购买收割者，MCV走到GDI进攻组旁边的山崖上变形，把防御塔建下去打击他们，最后用收割者清场。只要不减员，大量的收割者就能很快摧毁阿耳戈斯。

支援组攻略：用五台毒蜥王做主力，可以从很远距离狙杀掉GDI的基地车，打支援组更是有奇效，在友军配合下很轻松就能拿下六座TCN节点中的五座。多利用飞行MCV的修理半径和“生命方尖塔”技能补血，可保无恙。用毒蜥王远程追击阿耳戈斯也是最安全的选择，不过也是杀得最慢的。

故事的结尾，在地球掀起了一个多世纪血雨腥风的大阴谋家凯恩，突然被洗白成了救世主，光靠主角一双眼球就清理了全地球的泰伯利亚矿污染，然后带着Nod的信徒被射到了宇宙某个无从知晓的角落……

《命令与征服》持续15年的故事至此戛然而止，感谢EA，给玩家带来了又一个填不了的大坑。





战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起

■贵州 yago

精品 总评	8.0
制作	Gas Powered Games
发行	Square Enix
类型	即时战略
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.3
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.3
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	7.5

为什么要玩这款游戏

《混沌崛起》是《战锤40000——战争黎明2》的首部资料片，《战争黎明2》独辟蹊径将“战锤40K”系列由一代的传统即时战略类型转变为具有浓厚角色养成要素的战术策略类型，这款资料片在原作基础上继续发掘角色养成和战术策略的深度内涵，新增的堕落值系统对角色养成、武器装备和剧情结局均有重大影响，选择堕落可以获得更多极品装备和特技，坚守正义则将面对各种艰难挑战，光明与黑暗路线的针锋相对令人印象深刻。夹杂若干分支任务的非线性战役和装备随机掉落设定依然精彩纷呈，关卡之间与NPC和队友们的互动对话既突出人物性格又很好地填补了剧情空白，提升后的30级上限为英雄们带来更多技能和特性，强大的全损毁场景和绚丽到极点的爆炸效果完全超越同胞兄弟《英雄连》，史诗般的背景音乐彰显“战锤40K”世界特有的宏伟壮丽。一句话，喜欢RTS的玩家可不能错过本作。

在《混沌崛起》中，主角和各英雄队友仍然拥有耐力、远程、力量和意志四系条状天赋树，每次升级可获2点天赋点数，各系天赋树加入一定点数后可以解锁不同特技。因为人物级别上限从前作的20级提升到30级，所以各天赋树的长度都比前作略有增加，更多战术组合为游戏带来更多乐趣。新增的智库馆长裘纳·欧里恩是个灵能牧师型英雄，培养好他可为其他小队提供强大的后勤保障。除无畏机甲外的每位英雄还多了一个堕落值天赋树，这个最高24点加满的天赋树可为堕落英雄带来六项因人而异的独有特技，详见文末附录之“英雄堕落天赋一览”。



来者不善（Cold Welcome）

曾经富饶美丽的奥雷利亚行星饱受亚空间风暴的混沌邪魔蹂躏，当这个血鸦战团的征兵地恢复正常后，人们发现那里变成了一片冰雪世界。从行星表面传出血鸦战团特有的呼救信号，加百列·安洁罗（Gabriel Angelos）上尉命令主角率领前作中并肩奋战的队友们登陆奥雷利亚搜寻信号来源。乘坐飞行舱着陆后18级开局的主角与席拉（Cyrus）的侦察小队被困在废弃营地内，先让主角使用喷气飞跃特技跳到营门外，席拉小队埋炸药或投雷管摧毁营门得以离开。在上方路口遭遇一伙举止怪异的帝国卫队，爆发战斗后尽快炸毁两侧碉堡全歼敌人。解决掉前面哨塔后，下坡与阿维图斯

（Avitus）的机枪小队会合，再往前走目睹战友塔库斯（Tarkus）遭到敌人围攻，迅速让阿维图斯小队架好机枪压制消灭帝国卫队叛军，上前右击复活塔库斯获得战术小队加入。找到求救信号发射塔后点右键占领，此时帝国卫队叛乱者召唤密集炮火轰击发射塔，原来这是一个陷阱！马上框选所有小队向后撤退脱离炮击区域。经过情报分析，众英雄决定摧毁帝国卫队通信中心。向北可选择多条路线接近通信中心塔，推进途中尽量占领传送光塔以便补充阵亡队员，注意一定要集中火力秒杀偶尔出没的敌方炮火观察员，否则就会尝到密集炮火轰击的滋味。摧毁通信中心塔后，立即前往地图右侧撤离点等待增援，4分半钟倒计时期间敌人会分别从左面和下方蜂拥而来，让机枪小队进入指定大碉堡，侦察小队和战术小队进另外两座小碉堡，主角将敌人吸引到三座碉堡之间利用交叉火力予以消灭，撑不住时要记得施放特技或吃医疗包，时间一到即可结束战斗。返回星舰后可以重洗各小队天赋，注意这是唯一的一次机会。


沿途拯救各英雄小队



援助的呼叫（A Call for Aid）


开局的混战有点难度

奥雷利亚行星上的冰冻区再次传来友军求救信号，智库馆长袭纳·欧里恩（Jonah Orion）声称遭到灵族（Eldar）部队围攻。着陆后先有一场激战，摧毁灵族的能量护罩发生器，夺取传送光塔后周围出现更多伏兵，以光塔为依托打退敌人进攻，此时袭纳会从右上方路口出现，等他靠近光塔与主角等人会合。休整完毕后向地图上方运动，目标是摧毁灵族营地，随队的无畏机甲戴维恩·多勒自动留下守卫着陆点。消灭沿途敌人夺取两座传送光塔，辗转抵达北端灵族营地后再次爆发激战。迅速夺取第三座光塔，同时尽快摧毁两侧亚空间传送门阻止敌人援军涌入，之后退守第三座传送光塔，慢慢清理营地附近的敌兵及建筑，最后推进到最上方摧毁第三座灵族传送门。战斗结束后留守出发点的无畏机甲遭到敌人重兵围攻，主角等人需要尽快返回增援，沿途有大量敌人拦截，背后还有追兵，建议避免缠斗快速赶路，如果拖太久无畏机甲被毁则任务失败，消灭出发点附近所有灵族敌人后胜利过关。



天使熔炉之乱（Uprising at Angel Forge）

此时奥雷利亚已无任务，跃迁到美里迪恩行星（Meridian），从现任女总督迪罗沙（Derosa）那里获悉，前作中临阵脱逃的原总督凡迪斯（Vandis）纠集家族人马发动叛乱，兽人（Ork）部队又在天使熔炉外反复骚扰，迪罗沙希望血鸦战团的勇士们能够协助击退兽人。从当前六个小队中选三队跟随主角着陆，开始先向地图右下发起攻击夺取三处指定地点，歼灭兽人部队后左上天使熔炉城内出现大批混沌星际陆战队攻击友军，形势岌岌可危。此时主角需借助喷气飞跃特技跳到天使大门左侧城墙上，夺取指定机关后开启大门放队友们进城。如果没带喷气背囊可绕到地图南端从台阶爬上城墙，注意直接开火摧毁大门会增加各小队堕落值。进入城中后在大门处与友军合力击退混沌军攻势，沿大路推进到西北角追击星际陆战队头目艾里法斯（Eliphas），最后折向正上方与一辆混沌无畏机甲和混乱战士展开决战。以主角或战术小队顶怪，其他小队散开站位，先集中火力收拾混沌无畏机甲，再清理周围的混乱战士，击败无畏机甲后注意迅速拾取掉落装备。



冰与血（Ice and Blood）



凡迪斯家族暗中勾结混沌军团作乱，女总督迪罗沙调查发现混沌陆战队来自奥雷利亚行星上的秘密基地，主角等人立刻返回奥雷利亚铲除这颗毒瘤。开始在地图右下角登陆，左上不远处的帝国卫队友军正遭到混沌黑暗军团围攻，立刻展开反击歼灭三处进攻点的敌人，守住帝国卫队指挥中心。黑暗军团在地图正中平台上建造有能量护罩保护的神庙，要解决神庙必须先摧毁地图西北角的电站关闭能量护罩。与此同时帝国卫队指挥中心遭到重炮轰击，迅速夺取地图东北角的通信天线才能停止敌人的反复炮击，如果不尽快完成这个分支任务，一旦帝国卫队指挥中心被炸毁会增加各小队的堕落值。沿着地图右侧向上快速推进，占领传送光塔补充战斗减员，为提高效率可派侦察小队潜行埋放炸药或投掷雷管消灭伏兵，注意途中会遭遇敌方碎血骑士。占领通信天线后解除友军危机，同时获得重炮轰击战略技能。从电站方向涌来大群敌人，立刻发射重炮欢迎他们，等敌人被炸个人仰马翻后主角等人再上。从天线平台向西推进，消灭大桥上的混沌机甲后进攻电站，在电站里找到一段录音证明血鸦战团内部有叛徒，难怪混沌军知道血鸦专用的呼救信号密码。最后向地图中部的神庙进军，建议冲锋前再来一次重炮洗礼，清掉周围传送塔和杂兵后集中火力打神庙。神庙被毁后亚空间与现实的结界濒临崩溃，血鸦英雄们火速撤离，黑暗军团首领亚拉哈斯（Araghast）阻止了企图拦截的艾里法斯，因为那个叛徒就在英雄们当中。

弟兄归来（A Brother's Return）


复活马特勒斯后将引发系列恶战

虫族战争期间在泰芬行星（Typhon）失踪的科技战士马特勒斯（Martellus）发来求救信号，混沌军团正在进攻当地的天文中继站，泰芬星球急需增援。跃迁到泰芬行星，开局从地图左下角登场，推进至地图中部的中继站平台发现重伤倒地的马特勒斯。复活马特勒斯后，他会留在平台中央以NPC友军身份助战。混沌军团很快从右下方发动猛烈攻击，打退首波攻击后平台周围空降4座电厂为中继站天线供电，现在的任务是保住至少一座电厂，如果电站全灭会增加各小队堕落值。战略特技栏有四座防御机枪塔，把它们布设在平台右下侧。主角赶在首波攻击结束前跑到平台左侧入口，等出现提示时迅速占领入口旁的机关升起大门将地图西侧的兽人阻在墙外，兽人部队会绕道地图东北角南下，他们如与南面上来的混沌军团遭遇也会爆发恶战，因此尽量不要离开平台太远，腾出足够空间让两派敌人狗咬狗。几波冲锋过后出现一个可降低堕落值的救赎任务：摧毁地图东北角的库房并干掉旁边守卫的兽人灵能武士，由于附近是兽人大军南下必经之路，要在防守平台的同时完成这个任务颇有难度。随着战斗的白热化，兽人和堕落军团的重型单位纷纷登场。注意会出现另一个分支任务，那就是占领平台后方的中继站释放电磁风暴杀伤敌人，这个任务虽然可以减轻防线压力，但会导致堕落值上升。最后混沌方出动Boss疫病武圣杀向中继站平台，如能提前发现可利用一切战略特技和爆炸物予以杀伤，待疫病武圣到达平台时集中火力将其放倒过关。

即刻救援（The Rescue）


在战场上完成救赎任务可降低堕落值

卡德利行星（Calderis）上的血鸦侦察哨所遭到混沌黑暗军团袭击，完成所有分支关卡后主角等人跃迁到卡德利增援。开始在地图最下方登场，任务是营救三处哨所的10名血鸦哨兵，如果动作慢了让这些哨兵全灭会增加堕落值。先左上再右上，接着沿地图右侧推进到北端，解除哨所危机后接到摧毁混沌传送门的分支任务，攻入地图左侧平台消灭混沌守军并摧毁传送门即可完成这个救赎任务。最后位于地图中部的混沌术士Boss出现，休整部队后南下收拾他。决战地点旁的山坡上有座哨塔，派一支小队入驻可提供稳定伤害输出。建议战斗打响前先派侦察小队潜行埋设炸药，意志属性高就不会惊动Boss，将周围杂兵炸个七零八落后再开打。主角或战术小队顶住术士在己方火力范围内游走，Boss施放特技之前地面会出现标志，立刻闪开就不会受到重创。混沌术士被打败后施放血海荆棘捆住众英雄，荣誉卫队上尉迪奥梅蒂斯（Diomedes）跳入血海中手起刀落秒掉Boss，他命令主角等人立刻撤离，并且要对此地发生的一切严加保密。完成本关可得到一把极品紫色单手剑——无情之刃作为奖励。

回到过去的关键（Keys to the Past）

回到星舰上与队友们交谈得知，大团长奇拉斯（Kyras）严令血鸦勇士不得与黑暗军团交战，迪奥梅蒂斯上尉总是毫不犹豫地执行上司命令。再次发现的通讯纪录表明叛徒就在英雄们当中，叛徒采用加密变声系统掩盖自己的声音。马特勒斯提出，废弃星舰腐尸审判号（Judgement of Carrion）上的逻辑引擎可以破解这种加密系统。为找到叛徒的线索，主角等人进入被虫族占据的腐尸审判号星舰。开始时出现在地图左下角，首要任务是收集道具箱中随机出现的10块资料板以便打开地图最上方的引擎室，如果不能在20分钟内开始Boss战，各小队会因受到亚空间能量腐蚀导致堕落值上升。向上没走几步虫族伏兵蜂拥而出，攻占首座传送光塔后在血鸦战友尸体旁找到一份基因种子，这时会接到收集五份基因种子的救赎任务。继续向上前进，在引擎室前的路口折向右边，一路注意砸开所有道具箱收集资料板和基因种子。地图右下角的虫族部队实力过于强悍，为节省时间最好别去惹它们。资料板不够可以去地图左侧区域搜寻，凑齐后前往逻辑引擎室尽头迎战异形虫王，虫王会反复召唤虫王护卫从下方两翼发动攻击，主角或战术小队顶怪，侦察小队寻机放炸药埋地雷，火力部队背靠出口全力输出伤害。击败异形虫王后从药剂师葛蓝遗留的视频记录中得知魔王乌凯尔企图从血鸦战士身上获得神皇的神圣基因。本关过后会出现一个分支关卡要求带着智库馆长袭纳重返腐尸审判号，任务要求是20分钟内找到四份基因种子，最后一份基因种子就在最终Boss异形虫王身上。

首都防卫（Capital Defense）

女总督迪罗沙发来紧急求救信号，美里迪恩行星的总督官殿遭到大批混沌军团围攻，虽然这是个限时的分支关卡，但也是主线剧情的一部分。主角等人换上侧重防御的饰品登陆美里迪恩。开始时出现在摇摇欲坠的总督官殿前，先赶紧

协助友军挡住从东边源源不断涌来的混沌部队，击退这波攻击后总督宫殿防卫战才正式开始，宫殿耐久度初始值为85%，如果被摧毁到零则任务失败。同时玩家将获得宫殿入口两队友军步兵的指挥权，以及可布设两座机枪防御塔，宫殿上下两端各放一队步兵和一座机枪塔，正门阵地由主角等人全力负责。建议夺取宫殿口的传送光塔，以此为依托展开防御反击。打退又一波攻击后出现分支任务，要求占领东西主通道上下两侧的圣堂和中继站，推荐装备喷气背囊或传送饰品的主角带上同样有飞跃能力的撒迪厄斯（Thaddeus）突击小队直接从通道大桥上飞下去，占领圣堂和中继站后立即返回，会有己方友军赶来协助守卫这两座建筑。当看到混沌军团的重型兵器纷纷登场时，千万别吝啬各种地图群伤技，什么重炮打击、卫星轰炸只管朝敌人多的地方砸，侦察小队潜行埋炸药的阴招在这种情况下也很好使，挡住以多辆掠夺者战车为核心的最终一击后即可完成总督府防御作战。


誓死捍卫总督宫殿

混沌领主（Lord of Chaos）

黑暗军团首领亚拉哈斯发来挑衅信息要求与主角等人在奥雷利亚行星展开决战，但荣誉卫队的迪奥梅蒂斯上尉下令严禁血鸦战团在奥雷利亚行星执行任何军事行动，这意味着彻底放弃这片防区。不久后安洁罗上尉却又来电要求死守奥雷利亚，两位上司自相矛盾的命令使主角等人感到困惑，最后大家商量决定为了血鸦的荣誉出击迎接挑战，本关如果不带上阿维图斯出场将导致其堕落值上升。开局在地图上方登陆，注意本关如果按X键下令撤退会增加堕落值。往下走到中间位置挑战亚拉哈斯，他会召唤混沌陆战队等杂兵助战，打过半血后亚拉哈斯让艾里法斯施放传送术将自己传送到地图左下角。追过去先抢占桥头的光塔，然后继续挑战亚拉哈斯，撑不住了可以慢慢退回光塔休整，磨到半血后亚拉哈斯再度传送逃到地图最北端。主角等人沿着地图左侧向上运动，夺取西北角的神龛可以获得救赎降低堕落值，向东一路推进并攻占沿途传送光塔。再战亚拉哈斯，打到三分之一血量时他又想重施故技逃走，不料居心叵测的艾里法斯这次却没有施法，众英雄围上去一通乱拳将无处可逃的亚拉哈斯殴毙。战斗结束返回星舰后，气急败坏的迪奥梅蒂斯上尉宣布违抗命令的安洁罗为血鸦叛徒，并扬言要严惩主角等人。

进犯卡德利（Raid on Calderis）


本关需要尽量避免战斗

药剂师葛蓝堕落成为混沌军帮凶，利用逻辑引擎分析叛徒与其联络的数据后发现信号源来自荣誉卫队，众英雄计划摧毁卡德利行星上的荣誉卫队要塞触发自动炮击指令，只有这样才能获得荣誉卫队的加密编码从而确定叛徒身份。开局出现在地图下方，任务目标是摧毁地图北部的荣誉卫队要塞。考虑到面对的都是血鸦友军，如果滥开杀戒连伤10队友军将导致堕落值提升，推荐多用潜行或喷气飞跃技能，尽量避免战斗。先以侦察小队潜行埋设炸药摧毁出发点上方的发电站，电站被毁后周围血鸦部队会自行撤离，利用这个办法先后摧毁地图上的五座电站。在地图左上角会遭遇药剂师葛蓝并接到消灭他的救赎任务，建议解决所有电站后再来收拾他以便降低堕落值。打败葛蓝后向东进攻荣誉卫队基地，战斗中如果杀死迪奥梅蒂斯上尉也会增加堕落值，建议引开这个刚愎自用的家伙，同时迅速摧毁要塞即可避免伤害无辜。过关返回星舰后在解码过程中发现，艾里法斯与黑暗军团的真正目的是复活千年前被封印在奥雷利亚行星上的恶魔乌凯尔。

罪恶的代价（The Wages of Sin）

众英雄赶往奥雷利亚途中，艾里法斯成功召唤出混沌恶魔乌凯尔。与此同时密码也破解完毕，隐藏在血鸦战团内部的叛徒身份败露后仓惶逃往位于奥雷利亚的暗黑军团基地，包括主角在内的各小队中堕落值最高的即为叛徒，如果大家都纯洁则系统默认指定科技战士马特勒斯为叛徒。本关首要目标是干掉叛徒，开局在地图中部偏下的位置着陆，到处是混沌军巡逻小队，如果无法避开他们，一旦遭遇就应集中火力迅速歼灭，否则巡逻队会报警引来更多增援。为了彻底清剿这些混沌巡逻队，主角等人需前往地图左侧和上方的混沌哨所摧毁所有护罩发生器，完成这个分支任务后敌方不再有无限增援出现。此时可以向上推进到叛徒所在的据点开始Boss战，无论谁是叛徒最后都会驾驶一辆超级坦克登场。这辆坦克不仅皮厚血高，发射的高爆炮弹杀伤力也惊人，所有小队务必分散站开减少群死群伤，优先解决旁边刷出的机甲和混沌陆战队，耐心支撑到最后将叛徒击败。



战团要塞里的诡计（Foul Play in the Chapter Keep）


进攻混沌军哨所

艾里法斯召唤出的乌凯尔正在血鸦战团要塞大肆破坏，与安洁罗上尉联系后得知，奥雷利亚行星被亚空间风暴吞噬期间，血鸦战团大团长奇拉斯已背叛神皇将自己的灵魂献给混沌，现在只有靠安洁罗上尉和主角等英雄力挽狂澜。本关开始要先操纵两辆掠夺者坦克为后续冲锋清扫道路，两辆掠夺者中一辆是专克敌方车辆的摧毁型掠夺者，另一辆是压制敌方步兵的破坏型掠夺者，战斗中注意针对不同目标施放相应火力技可快速歼敌。开局出现在地图正下方，向左向右两条路任选一条，最终摧毁道路尽头的混沌圣殿将触发正式总攻。或者先走其中一条路，杀到指示位置处先别攻击圣殿，返回出发点继续清另一条路的敌人。这个先驱任务没有时间限制，两辆掠夺者坦克都有自我修复技能，因此强烈建议耐心清光地图上的敌人，以降低后续战斗中友军的伤亡。摧毁圣殿发动总攻后，主角和安洁罗上尉着陆登场，友军部队会自动寻敌攻击，此时主角等人应迅速拿下地图中部的传送光塔，然后向上挑战艾里法斯。在战斗地点下方不远处有一座传送光塔，把艾里法斯拖过去，借助地形优势解决他，艾里法斯倒下后地图中部的红色封印通道开启。安洁罗上尉的部队共有75人，主角要赶在这75人死光前从开启的封印通道北上迎战不洁者乌凯尔，如能避免安洁罗的部队全员阵亡可获得救赎奖励。乌凯尔的血量取决于阵亡的血鸦战友人数，如75人全灭它的血量会超过百万。这家伙的污秽喷吐带击退效果，杀伤力也很大，最麻烦的是这家伙还会召唤大批混沌无畏机甲助战。侦察小队潜行埋放遥控炸药，当乌凯尔施展裂地术时起爆，这时的杀伤效果最佳。另外还可利用智库馆长袭纳的加血技带复活效果这个特点，让他站到乌凯尔杀伤范围以外远程攻击，当有战友倒下时立刻复活，然后迅速退到安全距离外继续远程攻击。乌凯尔其实是被磨死的，没有十多分钟绝对收拾不了它，耐心和眼明手快的微操是击败这位最终Boss的关键。

打倒乌凯尔后，根据主角的堕落值和最后几关的表现会出现五种结局。如果堕落值为零，完成各关所有救赎任务，杀死葛蓝，未杀迪奥梅蒂斯，主角会被提升为血鸦战团第四连上尉，追随安洁罗上尉去征讨叛变的血鸦大团长；堕落值在1到7之间，杀死了迪奥梅蒂斯，主角也会跟着安洁罗去征讨叛徒大团长，但不会获得升迁；堕落值在8到15之间，同时完成各关所有救赎和堕落任务，葛蓝和迪奥梅蒂斯全杀，主角将被逐出血鸦战团流放100年；堕落值在16到23之间，主角会被安洁罗上尉一锤子处决；如果堕落值为24并且所有小队级别全满，主角将背叛血鸦投靠混沌成为黑暗军团的新领主。



评说 无所不“烂”的堕落之旅

从《战争黎明2》开始，“战锤40K”系列从桌面模型展示会变成了由身着华丽铠甲的英雄们主演的战术策略舞台剧，此前的一代及三部资料片剧情有气势但毫无故事性可言，程序引擎也破绽百出。《战争黎明2》的革新使“战锤40K”终于摆脱了纯3D模型互动的局限，这个品牌首次具有了完整的游戏性，个性突出的英雄人物取代了光怪陆离的战甲涂装和单位造型而成为游戏的核心，它的受众也从模型爱好者扩大到更广泛的玩家人群。《混沌崛起》肩负着将这次成功的革新拓展到更深层次的神圣使命，就框架结构而言这款资料片和原作其实没有太大区别，不过大量细节上的改动使这款作品更显成熟魅力，尤其精心设计的堕落值系统堪称最大亮点。正邪道德路线的设定在很多游戏里都有，但堕落阵营的吸引力从来没有像本作中这样强大过，走中规中矩的纯光明路线只能得到为数不多的几件好装备，无处不在的堕落装备无论是数量还是属性都远胜正常装备，一旦穿上堕落装备必然导致英雄受到腐蚀，不过英雄的属性和战斗力却是实实在在地提上去了，还可以借此获得各种堕落特技，渴望强大实力的玩家们通常很难抵御这种可怕的诱惑，即使坚持走正义路线通关后的朋友也肯定会再想来一遍痛快淋漓的混沌堕落之旅。

早在桌面版本时代，“战锤40K”就以波澜宏伟的战斗场面而著称，《混沌崛起》利用各种最新视效完美展现了战锤世界的热血激情，手持精钢大锤的星际武士和满天乱飞的火箭背囊描绘出一个虽然不那么合乎逻辑却魅力十足的科幻世界。战斗中极尽渲染力的华丽爆炸场面比原作更加流畅，五彩斑斓的能量武器和逼真的火焰烟尘效果一看就知道是《英雄连》引擎的杰作。而且这款游戏的全损毁场景真正做到了无所不“烂”的至高境界——手雷、炮火、炸弹甚至英雄的冲锋都能摧毁一切被视为障碍的物体。综合来看，《混沌崛起》的娱乐性比原作更加精彩。

要说遗憾和不足，笔者感觉就两点：第一，分支关卡明显比原作少，当然即使不做分支也能很快冲到30级，但分支关卡的真正意义是刷装备，对于那些坚守纯洁路线的玩家来说，分支关卡是增加高档可用装备的唯一来源，可本作中就那么三四个分支关卡，装备掉落全看人品，若能刷出个紫色极品则下半辈子吃穿不愁，但如果运气太差则会使得后期战斗更显艰难，分支任务大幅减少使随机装备掉落系统失去了用武之地，这可是RPG养成的重要乐趣。第二，Boss被击倒后通常会掉落较好装备，但Boss倒地同时也被判定为关卡胜利结束，原作中还预留了几秒钟的时间供玩家点击拾取自己的劳动成果，但资料片里不知怎么回事居然砍掉了这几秒钟，Boss倒地的同时关卡立刻结束，有时从即时演算的过关画面上可以清楚看到Boss倒下后掉落的装备，但玩家根本没有机会拾取，只能眼望屏幕心如刀绞、泪如泉涌。



附：英雄堕落天赋一览

☆主角 (Force Commander)

穿透之嚎（Piercing Cry）：1点堕落值，震晕周围恶魔并造成伤害，战歌未解锁前本技能可发挥相同效果。

嗜血（Blood Lust）：4点堕落值，能量恢复速度降到最低，但每杀一名敌人可恢复能量和生命值。

可怕致胜（Fearful Victory）：8点堕落值，胜利冲锋时可产生击退效果并降低敌人士气和伤害。

邪恶复活（Unholy Revival）：12点堕落值，获得满血复活队友并补充全员的战略特技，每次使用都会增加全体堕落值。

权力意志（Will to Power）：16点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

全面毁灭（Sweeping Doom）：20点堕落值，对正前方区域内的群敌造成严重伤害。

血腥召唤（Call for Blood）：24点堕落值，战歌堕落升级版，使友军进入暂时无敌的狂暴状态，每一击都将提升力量但会持续掉血。

☆智库馆长裘纳·欧里恩 (Jonah Orion)

净化（Purify）：1点堕落值，净化附近受伤或染病的友军使其生命值恢复，解锁邪恶活力后失效。

邪恶活力（Unholy Vigor）：4点堕落值，瞬间恢复所有友军能量的战略特技，每次使用都会增加全体堕落值。

权力意志（Will to Power）：8点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

燃烧仇恨（Burning Hatred）：12点堕落值，施放灵能火焰烧伤周围敌人，能量持续减少。可装备火焰宝典。

黑暗低语（Dark Whispers）：16点堕落值，每杀一名敌人恢复少许生命值和能量，但自身变得脆弱。可装备禁忌征服宝典。

绝境（Torment）：20点堕落值，每死一名友军都能恢复自身能量，可装备禁忌羁绊宝典。

辛烈治印记（Mark of Tzeentch）：24点堕落值，提高攻击加成但生命值下降，可装备禁忌恶魔宝典。

☆席拉 侦察小队 (Cyrus：Scout Squad)

改良（Mend）：1点堕落值，满血复活损失的队员，装备医疗包并使用时只消耗能量，解锁嗜血后失效。

嗜血（Blood Lust）：4点堕落值，能量恢复速度降到最低，但每杀一名敌人可恢复能量和生命值。

伤势恶化（Aggravated Wounds）：8点堕落值，武器技附带持续伤害效果，并暂时降低目标攻击力和移动速度。

蒙蔽心智（Cloud Minds）：12点堕落值，解锁暂时致盲所有敌单位的战略特技，每次使用增加全体堕落值。

权力意志（Will to Power）：16点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

虚灵（Ethereal）：20点堕落值，可以从敌人视线中直接消失并免疫伤害，直到隐形取消，暴露时会变得格外脆弱。

致命包裹（Deadly Package）：24点堕落值，给一名友军绑上炸弹，引爆后产生巨大杀伤力，同时这名友军牺牲。

☆塔库斯 战术小队 (Tarkus：Tactical Marine Squad)

炽热（Fervor）：1点堕落值，与恶魔作战时攻击和防御提升，解锁嗜血后失效。

嗜血（Blood Lust）：4点堕落值，能量恢复速度降到最低，但每杀一名敌人可恢复能量和生命值。

仇恨护盾（Shield of Hate）：8点堕落值，暂时让指定友军将所有伤害反弹给攻击者的战略特技，每次使用增加全体堕落值。

震怒（Enrage）：12点堕落值，迫使指定敌人攻击同伴，解锁嘲讽后升级为群体技。

权力意志（Will to Power）：16点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

邪恶狂热（Unholy Zeal）：20点堕落值，暂时无敌，受到敌方攻击可恢复生命值。

纳垢印记（Mark of Nurgle）：24点堕落值，免疫火力压制，战术推进技升级为腐烂光环，发动后速度剧减，但能治疗自身并对周围敌人造成伤害。

☆阿维图斯 毁灭者小队 (Avitus：Devastator Marine Squad)

复仇（Vengeance）：1点堕落值，每当一名友军阵亡后阿维图斯可获得满血以及攻击力提升效果，解锁嗜血后失效。

嗜血（Blood Lust）：4点堕落值，能量恢复速度降到最低，但每杀一名敌人可恢复能量和生命值。

强韧（Hardness）：8点堕落值，解锁暂时使所有友军免疫远程攻击的战略特技，每次使用会增加全体堕落值。

残暴之力（Inhuman Might）：12点堕落值，受到攻击时自行进入狂奔状态，近战则触发清扫特技，但受到的治疗效果会降低。

权力意志（Will to Power）：16点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

血腥光环（Aura of Blood）：20点堕落值，以减少生命值为代价对周围敌人产生持续性伤害。

疯狂射击（Fire Frenzy）：24点堕落值，集中火力的升级版，远程伤害大幅提升，能量用尽后转为消耗生命值。

☆撒迪厄斯 突击小队 (Thaddeus：Assault Marine Squad)

精力旺盛（Tireless）：1点堕落值，跳跃或传送后可恢复生命值，解锁嗜血后失效。

嗜血（Blood Lust）：4点堕落值，能量恢复速度降到最低，但每杀一名敌人可恢复能量和生命值。

刀枪不入（Skin of Steel）：8点堕落值，使所有友军免疫近战伤害的战略特技，每次使用增加全体堕落值。

邪恶狂怒（Unholy Fury）：12点堕落值，战团之怒的堕落升级版，可从周围敌人身上吸取能量值。如果战团之怒未解锁则与其效果相同。

权力意志（Will to Power）：16点堕落值，减少能量消耗和堕落技冷却时间，但非堕落技能冷却时间略微延长。

掠夺者突击（Raptor Assault）：20点堕落值，突击跳跃升级版，对着陆区域内敌人产生巨大伤害，传送也升级为亚空间突击。

着魔（Daemonic Possession）：24点堕落值，献祭一名队员召唤恶魔对周围敌军和友军发动疯狂攻击，一直持续到能量耗尽。



乾坤一技

《杀戮原型》通关心得
Prototype

■内蒙古 莽月飘零

《杀戮原型》是一款玩起来很爽的动作游戏，有开放的世界地图、精彩的剧情、种类丰富的支线任务、兼具实用性与观赏性的技能系统，这些都给这款以爽快为卖点的游戏增加了不少亮点。在游戏中玩家扮演从军方病毒试验中逃离出来的Alex，试验中的病毒给Alex带来了各种不可思议的能力，利用这些能力Alex在病毒生物与军方对峙的夹缝中揭开了一个天大的秘密，从而得知自己并不是真正的人类，只是DX-1118病毒所模拟出来的Alex的躯体而已，而真正的Alex早已在盗取病毒后逃跑的路上被枪杀了。

关于技能学习

本游戏的技能系统设计得非常好，没有鸡肋技能。其组合键按键设定既不冲突也不混乱，使用起来让人感觉得心应手。鉴于每一个技能的实际用途——或增加主角的属性，或增强主角的能力，或激活新的战技，因此需要合理权衡各种技能的学习顺序。笔者的建议是以战斗类和伪装类技能为先，存活类和增强类技靠后。这样的好处是可以让主角有效地避开不必要的战斗，而当进入战斗后也可以很快地解决掉对手。


找一处开阔地，做好准备与追击的敌人展开单挑


进入通缉状态后立刻寻找墙壁或高楼将自己与敌人分隔开，然后进入伪装即可轻松解脱


这里就是母巢，可以通过大地图方便地找到

关于逃离追捕

由病毒作用于生物而产生的各种感染者是天生的破坏者和杀戮者，他们会对主角穷追不舍，至主角于死地而后快。逃避感染者的追击比较简单，只需一路狂奔即可，然而这对于做任务中的玩家来说会比较麻烦，因为还需要跑回去找任务点，所以在这种情况下最好能将怪物干掉。不过有时在任务点附近除了普通感染者外，还会有一些血长皮厚攻击力强的大怪出现，对付大怪最好的方法就是一旦发现受到追击，就立刻跑上楼顶，或者找一块比较宽阔的地带，与追击而来的大怪单挑。注意如果血量降到四分之一以下的话最好马上逃离，向着一个方向狂奔一段路程后与敌拉开距离，而后抓路人吸收补血，血满后再次去迎战追击而来的敌人，这样比较保险，不然被怪干掉的话任务就只能重新开始了。


抢到坦克后就可以狂轰母巢了


在基地外围找到一个士兵，吸收他并伪装起来

相对于感染者来说，军队只有在主角处于被通缉状态时才会发动追击和攻击。对于军队的追击来说，我们可以有两种选择。一种是只被少量军人追击，这种的情况一般是由于在军人面前或对军人使用攻击技能所致，由于此时敌人通常较少，所以可以迅速利用生化状态技


伪装后由橙色地点进入基地内部

能的强大能力或是巧妙的周旋来干掉敌人，随后就可以逃离通缉状态。还有一种情况就是被大量的军队追击，这种情况的出现有的是因为某些任务的需要而触发，有的则可能是因为被军队的病毒探测侦测到而进入最高通缉状态，在这种状态下不管跑到哪里，敌人都会无穷无尽地追击过来，而且越到游戏后期敌人的军队越强大——初期可能只是几架普通直升机和坦克而已，到了游戏中后期加入追击的飞机和坦克的综合能力都会有大幅度的提升，主角往往会被击毙在逃跑的路上。所以一味的逃跑并不是良策，这时我们可以利用伪装技能迅速脱离被通缉状态。此方法简单易行，但前提是先要吸收一个人类，僵尸和怪物是不行的，当然在你已经吸收了人类后再吸收僵尸是没有影响的，还会变成之前吸收的人类模样。此外在被通缉时还应该注意多看地图，看清敌人在哪，然后找一些高楼、矮墙之类的地方躲起来，有的时候你与敌人只有一墙之隔也是可以的，随后会有让你进入伪装状态的提示，看到提示后立即启用伪装（数字键2），然后不要动，不管是从高楼上掉下来还是被僵尸咬，只需静静等待通缉状态消失即可。由于在游戏中经常会被通缉，所以只要需熟练掌握此法，就可以让游戏旅程事半功倍。


紧紧尾随目标等待按键E的提示亮起


当提示亮起后按下E键暗杀敌人

破坏病毒母巢和军事基地

可以说病毒母巢是感染者方面的要塞，军事基地则是军方的要塞。通过破坏上述目标可获得大量的进化点数，所以这两个地方是必须要去的，接下来说说破坏技巧。

破坏母巢比较简单，也很刺激，视觉表现效果令人振奋。首先我们知道母巢边一定会有军队在攻打，换句话说有母巢的地方就会有坦克和士兵。由于忙着剿灭母巢，军人们会无视主角，所以只要不使用攻击动作或进入生化状态的话，就不会被军队攻击。利用这一点我们可以很安全地接近坦克，然后立刻进入坦克（QTE提示是固定的三下鼠标右键），这时一般不会被军队发觉，然后锁定母巢，按住鼠标左右键让机枪和大炮一起开火。而此时往往会立刻刷出几只大怪来攻击坦克，就算把它们打死了还会再刷出来，所以在坦克开火前应先选好一个离母巢较远同时又在射程以内的开阔地带，一边开火射击一边观察周围动静，一旦发现有大怪冲过来，如果距离较远的话可尝试开炮将其击毙，反之则应立刻开动坦克与怪打展开周旋，在尽可能地躲避其攻击的同时把尽量多的火力倾泻到母巢上，直到母巢被完全摧毁。


暗杀成功，军官被主角吸收

对于军事基地，首先需要找到并吸收一个士兵后进入伪装来拥有进入基地的权限。然后绕过病毒探测器的侦测区域进入基地外围，利用暗杀技能（按下F键后接近目标再按下E即可）悄无声息地吸收并伪装成军官，而后进入基地内部。接下来我们有两种选择，一是用暴力解决基地内的所有敌人，没什么技巧可言，纯粹的杀戮，不赘述。二是暗杀关键目标，这里需要一点耐心，再有就是利用暗杀技能。由于是处于一个封闭的空间内，所以每一个士兵都可能被其他士兵看到，此时我们需要紧跟在目标背后，耐心等待他走入其他士兵的视线死角后再进行暗杀。如果目标是固定的处于其他士兵的可视范围内，则需要先暗杀周围的士兵，然后再靠近目标，用身体将目标推入死角后暗杀即可。要注意动作不可过大，一旦过大就会触发警报，那样的话就只能用暴力杀戮来解决了，然而这样的结果往往会是自己先被解决掉了，所以耐心和细心是成功暗杀的必要保证。P

补铺

（由游侠补丁网提供）

《细胞分裂——断罪》（Tom Clancys Splinter Cell：Conviction）V1.0版四项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《最高指挥官2》（Supreme Commander 2）V1.8汉化补丁，支持最新的V1.8升级版，感谢蒹葭汉化组原创翻译制作。

《实况足球2010之WEYX5.0足球盛典增强版》（WEYX5.0 Soccer Grand Ceremony For Pro Evolution Soccer 2010）游侠官方升级档，这是WEYX游侠实况工作组2010年为PES2010最新制作的一款增强补丁。本补丁包含完整的09～10赛季冬季转会名单与阵容及所有联赛球队球员的实名化，同时还新增了国家队、新球员解说名等，感谢游侠网NETSHOW论坛WEYX Team的全体成员原创制作。

《X3之地球人冲突》（X3：Terran Conflict）英文版V2.6官方升级档。

《工人物语7——王国之路》（The Settlers 7：Paths To a Kingdom）V1.02升级档光盘补丁。

《行会2——维京霸主》（The Guild 2：Pirates of the European Seas）V1.0天邈汉化版，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《防御阵型——觉醒》（Defese Grid The Awakening）V1.0天邈汉化版，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《荣耀战场》（Field of Glory）V1.25官方升级档。

《星际争霸Ⅱ》（Star CraftⅡ）测试版V0.11.0.15097升级档补丁。

《骑马与砍杀——战团》（Mount Blade Warband）V1.113升级档光盘补丁。

《正当防卫2》（Just Cause 2）汉化补丁V1.0版，感谢弹头/刀锋汉化组原创翻译制作。

《正当防卫2》（Just Cause 2）V1.0和V1.01版10项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《三位一体》（Trine）V1.07升级档光盘补丁。

《侠盗猎车手——自由城之章》（Grand Theft Auto Episodes From Liberty City）V1.1.1.0升级档光盘补丁。

《风语世界》（The Whispered World）V1.01升级档光盘补丁。

《战锤40000——战争黎明2之混沌崛起》（Warhammer 40000：Dawn Of War II Chaos Rising ）V2.1～V2.2版升级档补丁，感谢游侠特邀嘉宾小旅鼠原创制作。

《龙世纪——起源》（Dragon Age Origins）简体中文汉化补丁第一版，感谢轩辕汉化组原创制作。

《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman Arkham Asylum）天邈简体中文汉化包V1.1版，本版修正了之前版本中的大量BUG以及翻译错误等问题，适用于《阿卡姆疯人院》V1.1版本的游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《边境之地》（Borderlands）天邈简体中文汉化包V1.03版，本版更新了最新文本，重新润色了对话、武器、ECHO录音，补完所有名词缺漏。本汉化包适用于原版+三部DLC的任意版本游戏，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《刺客信条2》（Assassins Creed 2）V1.01五项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《红色派系——游击战队》（Red Faction：Guerrilla）V1.2升级档光盘补丁。

《崛起》（Risen）V1.10版升级档光盘补丁。

《命令与征服4——泰伯利亚的黄昏》（Command And Conquer 4：Tiberian Twilight）正式版中文双语汉化包V1.02版，本版更新了最新的汉化文本，并支持最新的V1.02版游戏。本汉化由“征服者”和“游侠网”联合制作发布，为了让广大玩家能更方便地使用汉化包，我们加入了全自动智能判断以及中英文切换功能，感谢征服者论坛的原创翻译。

《命令与征服4——泰伯利亚的黄昏》（Command And Conquer 4：Tiberian Twilight）七项属性修改器扩展版，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《失落的星球——殖民地》（Lost Planet：Colonies）天邈简体中文汉化包V2.0版，本版更新内容众多，更新了最新版的汉化文本，适用于任意游戏版本。推荐将游戏升级至1.02版，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《英雄萨姆HD》（Serious Sam HD）高清复刻版V1.0～V1.07升级档光盘补丁。

《异形大战铁血战士》（Aliens vs Predator）V1.3升级档光盘补丁。

《模拟人生3》（The Sims 3）V1.11.7升级档。

《地铁2033》（Metro 2033）V1.1版升级档光盘补丁及10项属性修改器。

《质量效应2》（Mass Effect 2）V1.0汉化补丁，感谢轩辕汉化组原创制作。

《美国职业篮球2K10》（NBA 2K10）V1.1官方大补升级档光盘补丁。

《生化震撼2》（Bioshock 2）1.001五项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《拿破仑之全面战争》（Napoleon Total War）汉化补丁V1.01版，感谢黄龙骑士团/蒹葭联合原创翻译汉化。

《迷你忍者》（Mini Ninjas）汉化补丁，感谢刀锋汉化组原创翻译制作。

《使命召唤——现代战争2》（Call of Duty：Modern Warfare 2）天邈简体中文汉化包V1.30版，本汉化包对游戏中的英文文本全部重新进行制作，并完整汉化了全部内容，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠天邈汉化组使命召唤项目组成员及小旅鼠技术团队的原创制作。

《战地——叛逆连队2》（Battlefield：Bad Company 2）519874～522175升级档光盘补丁。

《星球大战——原力释放》（Star Wars：The Force Unleashed）终极版V1.2升级档光盘补丁。

《战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起》（Warhammer 40000：Dawn Of War Ⅱ Chaos Rising）11项属性修改器。

《纪元1404——威尼斯》（Anno 1404：Venice）六项属性修改器。

《星际之狼3——内战》（Star Wolves 3 Civil War）10项属性修改器。

林晓：我坚持认为自己有一颗童心，所以每到儿童节都特别开心，所以找了一篇有趣的文章来给大家开心。这篇短文充分说明，背景啊、题材啊、人物啊……都不过是你装心情的筐，编情感的线，你自己的世界，浪漫了就是美丽，动人了就是绚烂。祝天下有童心的人天天开心。

主题公园

■山西 赵志斌



"致阿尔萨斯、罗宁、克尔苏加德、弗丁、伊力丹、凯尔萨斯……诸君：
我决定拆除暴风城，请你们来帮忙。
温德索尔元帅敬上。"

又是无聊的一天。

我把头上的仿制罗马军帽摘下来，吹掉羽毛上的灰尘，然后把它继续戴在头上。这些羽毛最初是鲜红色的，迎风招展，特别好看，现在因为风吹雨淋，变成乱杂杂、灰蒙蒙一堆，毫无光彩。

主题公园给每个导游都发过这种帽子，还有聚丙烯材料做成的仿青铜铠甲以及一把像模像样的剑，最可恨的是还给我们每人发了一个大盾牌，盾牌上印着公园的图标，背在背上特别不得劲儿。

然而主题公园的游客们特别喜欢我们的扮相，每次公园一开门，他们呐喊着冲进来，跑向他们第一个看到的导游，伸出汗臭味特别重的胳膊搂着导游的脖子，照相留念。公园为他们准备了与我们的制服一样的道具，当然要花钱才能买到。这是一笔好生意，很多人最后也背上了大盾牌，脸上的表情就像中了一百万的彩票似的。人的欲求总是无止境，公园管理层了解这些欲求，他们还设计了另外一种制服，是白银颜色的，军帽上的羽饰是长长的白色马尾。你想想吧，这套制服让游客们几乎发了疯，穿上青铜铠甲的人脸上却像被生生抽了大耳光子！价格嘛，当然必须一定非常非常那啥了……

这都是以前的事情了。有多久了？记不太清了，反正我罗马军帽上的红色羽毛都褪尽了颜色，而那个盾牌上的图案早已剥落，我用红油漆在上面画了一个粗粗的中指。罪过罪过。

要上班了，我背起盾牌，从公园入口出发，向空无一人的公园深处走去，手里没有拿着剑，你要问我拿着什么？是不是节日军官拿的那种大元帅之剑？或者其他的稀罕玩意？不是，我拿着一把扫帚。

我是这个主题公园的导游，现在，还兼职了一份打扫卫生的工作。这个主题公园是一座古代城堡的造型，每个星期都得好好打扫一次。不过以前打扫的人很多，现在只剩我一个了。好在现在来这里的游人越来越少了，垃圾也比较好处理了。当年这个主题公园最红火的时候，全国各地的游客都来了，地上全是吃剩下的美味风蛇的竹签。他们现在跑哪了？

从城堡外面吹来越来越大的风沙，把我刚刚扫过的路重新洒上了无穷无尽的塑料袋。筹建这座公园的时候，外国工人居然在城市的上风处开凿出一道峡谷，峡谷的洞穴里放着几条喷火龙的巨大液压模型。为了营造出火龙领地的火山地貌，他们把峡谷附近的树全砍了，结果就是：沙尘暴现在直接就吹到城里来了。



我走进路边一家酒店，这里的桌子上落了厚厚的一层土。当年我在这家酒店里客串扮演过一个酒鬼。

主题公园布置了很多剧情，其中一个就是两个酒鬼从酒店醉醺醺地出来，一路吹着牛皮摇摇晃晃穿过全城，然后再走回来。这两个酒鬼一般都是我们导游演出的，每个导游都有一个扮演酒鬼的排班表，轮到演出的时候就到酒店后脱下军装，换上平民的衣服，再拎一个大大的木质酒杯走出来。

这个职业之所以让人着迷有以下四个原因：一是扮演酒鬼不需要太多的演技，而且可以在城里随意来回走动；其次，我们可以真正喝到啤酒；第三，比起衣料僵硬的罗马军服，老百姓的衣服真是太舒服了！第

四，我们可以随便胡说八道，反正都是当醉话说的嘛。

我曾经和她一起扮过酒鬼。

学校暑期放假后，她来这里做见习导游。她个子不高，只能扮演那个矮人酒鬼，需要戴上一脸红红的假胡子，还有一个硕大的红鼻子。第一次看到她的模样，我狂笑了一路，而她在我后面不停地踢我屁股。

“小心点吧你！”她恨恨地从牙缝里咒骂我。

“来呀，干杯朋友，为你的红胡子和酒糟鼻子！兽人竟然没有替你刮刮脸，真是太可惜了！他们一定也喜欢上你了！”我在人群里大声说着，边仰头灌下清凉的啤酒。

“天啊朋友，你喝起酒来可真像个姑娘呀！喝吧，喝这铁炉堡著名的烈酒吧！”她把酒杯里的啤酒都给我了，自己的大木杯里倒着矿泉水，喝起来一小口一小口。这样的红胡子矮人真是有趣呀。游客紧紧跟随着我们，他们被我们逗得前仰后合，特别是她踢我的时候。



我在这家已经空空如也的酒店中独自站了好一会，然后在一把木凳上坐下，从怀里掏出一瓶啤酒，一闭眼，一口气喝了下去。再掏出一瓶来……

于是乎，主题公园里出现了一位咆哮的元帅，他威武地挥动着扫把，从暴风银行一直扫到暴风要塞的王座。坐在装饰着狮子头像的巍峨王座上，他掏出手机给劳务公司打电话，询问电话那头遥远的雇主：“这个公园他妈的到底行不行了？老子的演出合同还签不签了？还要不要在这儿等了？”

“爸爸，你还在主题公园里工作吗？记得给我要凯尔萨斯的签名！”她给我发来的短信。

“爸爸，他们会重新排那个戏吗？”

“爸爸，今天学校和我谈了，他们要给我两年的奖学金，让我继续在他们学校进修日本当代文学。这样的话，我还得在这里读三年。妈妈很高兴，她夸我好厉害呀。”

“你一个人，孤单吗？”

凯尔萨斯是谁呀？我都要忘掉这个名字了。她这么一说，我就赶紧去暴风城的皇家档案馆里去找他的资料。一翻看资料，唉，就是那个黄头发小伙子呀！

这个主题公园属于一个外国大公司。这家公司在世界各地建立了各式各样的主题公园。每个主题公园都有各自不同的风格：暴风城的风格是罗马风格与中世纪风格的综合，阴暗城的风格是恐吓屋与鬼怪风格的，奥格城是非洲部落风格……这家公司还有几个科幻风格的主题公园，伪造的外星飞船悬挂在半空，游客们一路尖叫着被过山车拉上去。

这个黄头发小伙子就是其中一座主题公园的剧情主角。

作为一名导游，我怎么可能 没见过他呢？不过我自己实在没有兴趣向他要什么签名！



那是在暴风城的一间大会议室里，公司开了一个秘密的会议：为各个主题公园的剧情主角定妆。我在给外国大鼻子捧上一杯又一杯劣质咖啡的时候，把他们都看了个遍。

暴风城的主角被改成一个猛男了，这个猛男是从附近工地找的农民工朋友。化妆师扑到他脸上使劲抹呀画呀，最后把他整得像个暴徒的样子，然后拍照，当场签用工合同，条约规定：每月工资一千五百块，享受三险一金。敌对阵营游客来参观时积极配合。

一个女演员的造型很长时间通不过，外国大鼻子嫌她的胸露得不够，我方人员却非要她穿得再中性一点。“我XX，那就让她屁股撅点！”外国大鼻子用流利的中文叫嚷着，“屁股，屁股，你们没意见吧？”

“屁股，很好，撅点屁股很好！”我方人员表示没意见。

拍照，签用工合同，条约规定：每月工资一千五百块，享受三险一金。敌对阵营游客来参观时积极配合。女演员问：“积极配合？这个得写清楚呀！咋配合？不能撩裙

子呀！”

再看看另一个试妆现场。

“天啊，总算通过了。让我们再看看……再看看……凯尔萨斯吧。”

“谁？”

“是一个王子！剧情里是这样说的！”外国大鼻子很粗鲁地说。

“必须符合我国法律！”我方人员严肃地说，“让他进来！”

一个黄头发的小伙子走进来。我方人员说：“我们再次重申，这个项目不能雇佣外国人员！不能成立中外合资公司！”

“看清楚，他是你们的人，不过头发焗了颜色。”

“哼！”

黄头发小伙子被安上了两根长长的假眉毛，披上了长长的红色外衣，再穿上两双高高垫起的靴子。

“会吊威亚吗？”有人问他。

“啥？”

“没啥！”

签了合同之后这个小伙子悄悄问我，“吊威亚是啥？”

“你会被几根细钢丝绳子吊到半空中，然后下面会有游客冲你扔塑料武器，他们要是打中你的话，你就要落下来。如果打不中的话，你就不下来，你在上面拿石头打他们！”

“啥？我有恐高症呀！”

这样的家伙，我会向他要签名吗？

热热闹闹的定妆试镜，然后把他们的照片向各大报纸网站发布。很多演员成功上岗了，黄头发小伙子在威亚上吊来吊去，被塑料箭矢射得脸上坑坑洼洼；暴风城国王被没素质的游客推来搡去，打得鼻青脸肿。很多演员没有上岗，包括一个白头发戴面具的年轻人，专门为他做了宣传片，特效镜头一个接一个，结果白糟蹋钱了。

顺便说一句，我很孤单。在这座已经了无新意的主题公园里，我一直没有离开。我给黄头发小伙子的经理打了电话，让他给我签个名，然后寄给女儿。她五年前去日本留学，老婆陪她一起去了，这里只剩下我一个人。我还要等下去吗？



“爸爸，凯尔萨斯的签名真帅！”

“这几天京都的樱花开了，我们打着手工绘制的纸伞，到樱树下照相了。淡紫色的花瓣簌簌落在青色的纸伞上，就像凌乱的笔触在写古代的信笺。对了，是薛涛笺，你告诉过我的。”

“你什么时候来这里？你还要等下去吗？我们想念你。”

这座公园经历过几次忽然歇业。昨天还热热闹闹的公园，第二天就可能变成“鬼城”。昨天大街上还有很多外国友人，挺着谦虚的大鼻子，呼吸着经济萧条期间世界上仅存的最具活力的空气——充满人民币的味道。结果第二天，空气里就充满了我一个人的汗味。

在它最繁华的时候，我穿着各种奇怪的衣服，带着孩子们走进城市，带他们参加刺激的比武，和他们合影



暴雪公司的主题公园设计大赛中的一件作品

留念。

在它最萧条的时候，我仍然留在这里，看护它的道具和布景。公园人口桥上的七座雕塑都是花大价钱弄好的，尽管这些雕塑里面都是填充的是塑料泡沫，但外表的石头全是真的。

有的时候，我也接待那些神秘的游客。他们总是混在人群中，四处窥探，用各种仪器测试这座公园的尺寸、色彩、道具……他们悄悄跟着我，试图打听这座公园的一切。

我一一告诉他们，这座城市主题公园的诱人之处在哪里，哪里需要改进，哪里需要删除。

他们拿出笔记本电脑不停地记着记着，互相交换着疯狂的眼神。

"剧情很重要，如果没有剧情，这个公园只会是一堆不起眼的建筑。只有好的剧情，才会让伟大的英雄出现，才会让宵小避开，才会让每个人对你说出发自肺腑的赞美之辞。"我说。

"我们带来了北京的一名作家，他负责写剧情，很棒的！"带队的家伙把一个胖子推到前面。胖子作家说："我打算写一部农村青年到城市里打工的剧情……"带队的家伙大喊道："我要西方奇幻，你听明白了没？你头天晚上吃屎了？"

作家赶紧说："是西欧一个农村，他到城里学习魔法，因为他们村里村支书欺男霸女……哎呀！不是，出现怪兽了！喷火的那种！"

"爸爸，离开那座公园，来我们这里吧。"

"你的那个故事早已经绝版了，不会再排演了，不要再等了。"



暴雪公司的主题公园设计大赛作品



暴雪公司的主题公园设计大赛中以《魔兽世界》为主题作品

她知道我为什么要留在这里。

我一直在等待。我一直在等待公园恢复那个经典的剧情。在那个剧情里，我就是扮演温德索尔元帅的无名演员，游客们把我从地牢里救出来，然后陪伴我走进暴风城，揭露黑龙的诡计后，我会死在暗影烈焰中。

多少次，我走在人群的前头，游客们跟在我后面，被我由里到外表现出来的勇敢与正义所折服。他们拍我的肩膀，给我无声地打气。尽管我们都知道剧情最后的结果，但这段路上，他们和我一样，对未卜的命运与可以掌控的勇气充满敬意。

最开始的时候，这个剧情会惊动整个公园里的游客们前来助阵。我走在前面，暴风城的士兵们在沿路向我敬礼，而我身后，数以千计的游客们默默跟在我后面，并以此为荣耀。

后来，我身后的人越来越少了。

很多次，我身后就跟着一位触发剧情的游客。许许多多人无动于衷地从我们身边跑过，不看我们一眼。

不知道这些游客还记得我吗？毕竟，我是扮演这个角色次数最多的一位无名演员，不需要穿增高靴，也不需要故意粘上胡须。有几次他们换上了其他人替代我扮演这个角色，但游客们不答应！因为这些人始终投入不进角色当中。他们无法相信自己就是一位伟大的英雄，畏手畏脚，贼眉鼠目。

这是我工作中最快乐的一段时光。

这也是我留下来的理由。

她早早就看出我的等待是徒劳的，却不忍心拆穿这一切。

不过，梦想总会被刺破的。哪怕再迟，它也会到来的。

劳务公司给我明确回电话了："你他妈不要等狗屁演出合同了，那个戏真的不排了！别把自己当大明星了，好好扫大街就行了！"

"致阿尔萨斯、罗宁、克尔苏加德、弗丁、伊力丹、凯尔萨斯……诸君。"

于是我提笔，写了开头的那封短信。

黄头发小伙子凯尔萨斯最早赶过来的，白头发小伙子阿尔萨斯也来了，他闲着也是闲着。农民工乌瑞恩国王推着小平车，车上放着十几把铁镐铁锹，模特希尔瓦娜斯挺着大胸脯带来了几箱子矿泉水，导游温德索尔元帅走在队伍前头，冲大桥上的雕塑动起了手。

"孩子，老子把暴风城拆了，我去找你们了！"

（完）P

编辑部的故事



林晓：制作这期杂志的时候正好五一假期，于是，关注小编们五一动态就成了我八卦的兴趣所在。结果，我就忘记了一个更值得八卦的地方——本期杂志上市的时候，正好六一！呜呜呜呜，最近我的八卦水准那是越来越差了。为了将功折罪，我一定给大家整一个“小编过六一”的话题出来，大家等着吧。

小编们的五一故事

小白

“五一”是世界劳动者的节日，于是今年我选择和两位国际友人一同度过。他们是一对来自美国的夫妇，在中国从事慈善工作，当国内发生灾害时，他们也会去支援灾区前线，他们的无私奉献精神和认真的工作态度一直是我学习的榜样。不得不说的是，有不少人对洋人存在着误解，比如见到金发碧眼的老外就会觉得他们很有钱。但实际的情况是，很多来中国做无偿劳动的外国人是几乎没什么钱的，而且他们的生活也十分节俭。





▲似乎还是一夜之间，公园里的花都开了

◀ 小朋友对我说：“我饿了”，我把羽毛球拍递给他们，2岁的小个儿张口就咬……

就说这对美国的夫妇，他们有两个孩子，一个2岁，一个4岁，都是男孩。大学毕业后他们就加入了慈善机构，后来被分配到了中国。按西方发达国家的人均收入看，他们真是拖后腿了。做慈善工作没薪水，机构只提供住处和基本的生活开支，而且花费需要每月上报，有专人监督。更麻烦的是，他们还不允许办理在国内使用的银行账户。

可以想象，没有收入、没有存款，还要养两个孩子，这样的生活绝对谈不上光鲜，我还记得第一次去他们住处时，小儿子睡在地板上，而且几乎没有玩具……令许多人无法理解的是，做这种工作真的没好处？是的，3年期满后就会回到他们自己的国家，慈善机构就撒手不管了，他们完全不会受到特殊待遇，不像国内当村官之后考公务员还能加分，他们回国后得像其他人一样，找一份普通工作，然后开始忙碌的生活。

就这样，在世界劳动者的节日，我在公交车站等着他们。不久公交进站了，门开后2个被挤得狼狈不堪的老外掉了下来，身边还有2个热得满脸通红的小老外。就这样，一行人奔向了北京市朝阳公园……由于5月1日公园内举行各种奇怪的活动，门票价涨至10元，就连公园月票也无效了，没有办法，我们只得花了几十元进入了大门。进去没走多久，两个小老外就被热情的群众围观，不少人都说他们长得可爱，甚至有个哥们儿对我说：“你那两小猴给我一个吧？”

野花

当然是郊外踏青了，五一天气忽然好起来，北京一下子就夏天了，让人在屋里头呆不住……







北京终于热了起来，等春风的花儿一下子全开了



天津卫的相声历史悠久，名家众多。夏天去天津卫吃海鲜听相声，不错



Cross

去天津听相声了。不过我现在已经想不起来都听了哪些相声段子了，就是感觉比我去德云社听的那次搞笑多了。



现实版开心网餐厅大灶台

北洼东星领主

在屋里呆了三天，我应该失去提供花絮的资格了吧。日程如下：

5月1日 中午12点醒，玩到晚上八点，出门吃饭，玩到凌晨四点，睡觉。

5月2日 同上。

5月3日 同上。





现实版开心网菜园，辛勤耕耘下小苗茁壮成长



电子土豆：在泰国享受大象按摩

天平

朋友几个在凤凰岭租了个大院子，好几亩地，有果树，有菜地。院子里一半是樱桃树，房东留下的，还可以开采摘园。剩下的地就可以自己种了。我们种了西红柿、茄子、丝瓜豆角等等，还有韭菜、草莓……没事大家一起去烧烤。自己种菜，多低碳多绿色啊。



答《仙途》问题 拿丰富奖品





巨人网络新近启动内侧的《仙途》游戏，是一款国产仙侠网游，以崆峒、峨嵋、华山、昆仑、蜀门、青城为六大职业，以求得入门仙法，在人间降妖伏魔、传播修仙之道为过程。《仙途》的每个职业都有自己独门兵器，每个阶段都有对应的仙阶称号，每次修炼都有能量巨大、独一无二的幻兽辅助你。尝试一下这款游戏，也许你会有独特的体验。

回答下列的《仙途》问题，就有机会得到丰富的奖品！奖品包括价值800元的野餐包、价值580元的品牌鼠标键盘套装、价值168元的4G《仙途》MP3以及价值98元的巨人密保。不过，要把问题回答正确完整才有资格参加抽奖。本期问答活动截止日期为2010年6月30日。

答案请E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，或者写信寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“读编《仙途》活动”收（邮编100142），来信或邮件中请注明“读编《仙途》活动”，以及参与者的联系方式。

1.《仙途》中如何结婚？有何限制条件？ 2.《仙途》通过什么方式可以获得赠点？
3.《仙途》中仙战活动的开放时间是？ 4.《仙途》中如何拜师和收徒？
5.《仙途》中如何开店？
6.《仙途》中法宝是如何分类的？
7.《仙途》5月20日内测游戏代言人是谁？
8.《仙途》新开的帮会农场系统有哪些玩法？
9.《仙途》幻兽技能幻化有何作用？如何操作？
10.《仙途》装备铸魂后有什么效果？
11.《仙途》传说中的全满超级宝宝是怎么获得的？















读者来信



同学们说“大软”是本不错的杂志，我看了以后也觉得不错。可是我对“硬件评析”栏目有点小意见。我是一个对电脑狂热的人，“大软”上对软件的介绍可以说是无可挑剔的，但是硬件的介绍就有点少得可怜。我看到的这期只有独立显卡一种硬件产品介绍。我希望能有电脑全部硬件一览表和性能价格说明，来让我们去组装电脑。（**山东 刘凯庆**）

林晓：“大软”是一本性价比很高的综合性电脑普及杂志，我们力争的是做到“大而精”，因为“大而全”对实际应用来说太缺乏效率了。说到组装电脑，“硬件评析”栏目会不定期介绍这方面的知识，相信你多看几期“大软”后，就会发现硬件介绍我们不但不少，而且还非常务实。

对贵刊，本人虽不能做到每期必买，但一年中自己所读6成刊物都是“大软”。第329期也就是今年4月下的这期“大软”质量很高，尤其是第79页的专题，让我看后意犹未尽，很久没有这种酣畅淋漓的阅读感觉了，希望以后还能看到。我也不记得什么时候开始读“大软”了，现在手中还有表哥在1999年获得的一本“大软”的增刊。现在期刊竞争激烈，但精品却越来越少，“大软”的每期质量都不低，但也不能全部做到流传百年。第329期的专题部分和“极限竞技”中《战争的艺术》一文都是我喜欢的，我想也是这期投入力量很大的文章，正是这三篇文章给了我填写回函卡的冲动，还望再出精品。（**北京 张辰**）

林晓：每一期的专题确实是“大软”的拳头文章，无论从选题、素材组织还是语言，都堪称“上等好菜”。不过，杂志的其他栏目也各有精华，我们力争过滤这个时代繁杂的信息，将最有意义和实用价值的信息提供给读者，如你所说，不能做到流传百年，也要做到起码几年时间内读到“大软”还是觉得很有意思。也希望你能继续给我邮寄回函卡，让我们及时了解读者所需所想，更好地为读者服务。

作为一名只玩单机游戏还是国产单机游戏的玩家，我自认又自豪又可怜。看了4月上“大软”“评游析道”栏目中关于《云之遥》的评论，我忽然流下了眼泪。我是一个“仙剑”Fans，对《轩辕剑》的感情远不如对“仙剑”的深厚，但我依然很伤心。《轩辕剑》的未来已经这样迷茫了，还未出鞘的“古剑”“仙伍”还能有多少希望？对于《轩辕剑》，我只玩过“轩三”和《天之痕》，并且一直抱有膜拜态度看《轩辕剑》系列的。如今的大宇是否把过多的压力加在了“仙伍”研发组上？在关注支持“古剑”的同时，我对“仙伍”十分担心，毕竟烛龙初次尝试，失败也无可厚非，而“仙伍”则是汇聚了太多人的期待。虽然不希望姚壮宪他们赶工，年底仓促推出“仙伍”，但又很忐忑，年底“仙伍”完成度过低……无论如何，国产游戏我还是支持的！（**安徽 栩曳**）

林晓：爱之深才责之切，象栩曳这样关爱国产单机游戏的读者，有很多很多。这是国产单机游戏绝地反击的希望所在，也是我始终对国产单机游戏拥有信心的源泉。我相信，只要大家象栩曳一样的对国产单机游戏有期待，加上日益完善的经营理念、日渐成熟的制作团队和制作技术，国产单机游戏会有象欧美游戏一样日销售百万套的那一天。

我是一名单机游戏的爱好者，当兵之前就很喜欢，一直到现在都没有失去兴趣。希望“大软”以后多介绍单机游戏。我所在的部队就驻扎在世博园的伦敦馆附近，如果编辑们来参观的话，我相信能有机会见面的。（**上海 焦伟亮**）

林晓：看来喜欢单机游戏的人还是不少嘛。这位读者在世博园区服务，辛苦了！据说编辑部里确实有人私藏了世博会的门票，不过能不能去实地参观就难说了，杂志十天一期的速度容不得编辑们休息啊。如果真的有机会去，我叫这位同事拿“大软”和你接头去，哈哈！

我是DNF的忠实玩家，希望同样对这款游戏有浓厚兴趣的玩家能联系我，并一起交流心得。我是华北4区60魔神。（**内蒙古 王帅**）

林晓：下面这个小稿子用了一首大家熟悉的歌曲调子重新填词，猜猜是哪首歌曲？

黑手你太坏 ■网友 xjxnamieamuro

人人都说黑手坏，我感觉不出来；
直到第一次打金团这才出来表态：
巫妖开出两个护腕老二掉盾牌，
卡心导能出不来，战猎萨三开！

阿克蒙德是老怪，全指望他发财；
结果东西贴出来后大家目瞪口呆！
一把闪弓一个节杖T6又三开！
居然还是战猎萨！黑手你太有才！

黑手你太坏！耽误大家发财！一个半小时才每人三十块！
黑手你太坏！任务都比这来的快！下次把手洗洗再来！

团长又把黑庙开，大家喜出望外！
摩拳擦掌个个想把损失都补回来。
一二三四五六七八，打得真挺快！
件件极品出不来，欢喜变痴呆！

伊利丹双刀不出，大家不把你怪
但是摸出匕首披风你要如何交代？
忙忙碌碌辛辛苦苦，结果却太意外！
老板需求出不来，垃圾件件开！

黑手你太坏！
一人把多人害！
可能只有附魔师把你来爱！
黑手你太坏！这个礼拜宣告失败！下个进度求你别来！



林晓：其实我还是有点悲观，读者对5月上王江民专题还是有回应的，软盘上的一个帖子说出了读者的感受。

软盘™ POPSOFT ZONE BBS.POPSOFT.COM.CN

知识英雄的落幕

软粉 nbmaomao

曾几何时，我记得大人们告诉我："好好学习，以后有好工作。"可是我后来发现，这是行不通的，得"好好混，以后才能挣大钱"。

好吧，这些看来没什么关系，但是我觉得这个时候就已经为所谓的知识英雄敲响了丧钟。

别说我悲观，比尔·盖茨和乔布斯的奇迹在中国不会出现，因为搞技术的没有搞行政的说话算数，也没有权力。永远只能是被领导的一部分，所以知识英雄出头极其困难。

关于王江民，我印象有限，但是说起来KV系列杀毒软件还是印象深刻。曾经用过，效果还比较显著，尤其对CIH之流有较好效果的，也就是这个印象了，当时还为学校的机房大规模的安装过，当然是为了登录网站（怕中毒）。

总是觉得，王江民先生的去世，算是为以往的一个时代降下了帷幕。

资本运营、融资、上市、股份制，一说起很多公司提到的都是这些专业术语，IT公司也不例外。我真的很不明白，自己为什么就慢慢的转投了国外品牌：小红伞、麦咖啡、卡巴斯基、AVG、NOD、诺顿用了个遍，可是家里柜子上面仍然有一个《金山毒霸》正版的盒子在角落里默默的落灰。

我不知道，也很困惑，国内的厂商带来的有时候不是惊喜，不是灾祸，更多的是疑惑和无奈。究竟是我不信任还是我在怀疑什么？

知识英雄，也许是一个讽刺的词语吧，就如同古代说的书生掌兵般，其实结局会是悲剧的吧？

我们向往着在商业中拼杀的人物，向往着那些力挽狂澜，叱咤商海的精英，但是面对那些学院派技术流的人们的时候，是不是心里会有一句话：百无一用是书生？

在资本的面前低头，在管理中任性，在产品研发中刚愎自用，这些都不是什么稀罕事，也不曾消失过，可是这难道就不是一种悲壮么？

有时候我们也许会问，为什么中国没有苹果之类的公司，为什么没有微软一样的IT企业，可是没有人问过，在中国容得起几个人大起大落，容得下几个独门怪才，留得下几个敢于惊世骇俗，打破这现状的人呢？

也许击败知识英雄的不是现实，而是现世吧？

或许什么时候开始重视技术的根本的那个年代，才会有新的时代来临，知识英雄终将会敲响未来的钟声，只是，希望这一天来的不要太晚。

参加《云之遥》系列人物Cosplay大赛，赢取CJ旅费！

《云之遥》作为轩辕剑系列的最新篇章，将讲述上一部作品——《轩辕剑外传汉之云》中人气颇高的神秘人物，白衣尊者的故事。《云之遥》一作，紧紧围绕着"情"字展开，亲情、友情、爱情及个人的世界观，将在这个战火纷争、动荡不堪的年代受到严重的冲撞。为国还是为家？顾朋友还是念大局？这些在和平时期无法触及到的抉择，都必须在三国这个中国历史上特有的纷争年代作出含着眼泪的决定。而你，在那里又会有什么样的选择呢？敬请期待《轩辕剑外传云之遥》简体中文版的到来！



《轩辕剑外传云之遥》Cosplay大赛已经拉开帷幕。玩家可以COS本作的多款人物。最终谁将脱颖而出，将由《大众软件》读者及网络玩家共同投票选定。本次活动的最终大奖为2010年上海ChinaJoy"旅费资助"。详细活动信息，请参见《大众软件》官方网站（popsoft.com.cn）或者"寰宇之星"官方网站（www.unistar.cn）。

快评

5月上这期我最关注的就是GTX480/470的性能评测了，从去年我就开始等NVIDIA这代显卡，看过评测后对它的性能比较失望，而且现在货源太少，基本买不到，看来我的8800GTX还得服役一段时间。在"攻略栏目"找到了些惊喜，《异形大战铁血战士》《潜行者——普里皮亚季的召唤》是我一直想玩却找不到动力的两个大作，看过攻略后那种游戏的感觉找到了，打算放假试试。

（四川 张新）



林晓：这期其实挺让我伤感的，因为关于王江民的那篇专题文章——冰河很用心很用感情写下的这篇文字，却可能无法引起年轻一代读者的共鸣，王江民对于80后90后来说太陌生了，陌生到连一个传奇都不是。但那个时代对于中国IT业的重要，犹如子宫对婴儿的重要，那个时代和那个时代或已经沉默或依然占据IT风云榜的知识英雄们，孵化了中国的IT业，让我们现在应用电脑和网络如同上街买菜般随意轻松。对2010年6月上的杂志有什么感受？欢迎第一时间把你的读后感告诉我。

2010年6月上的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

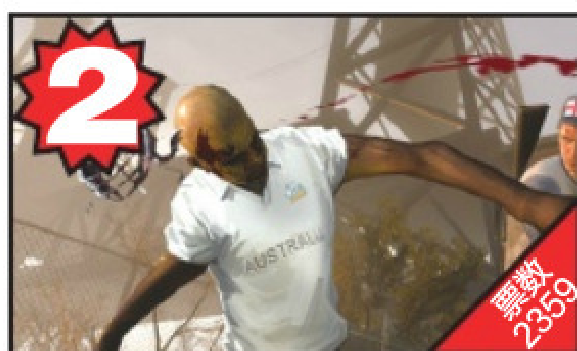
热门游戏排行榜

截止日期2010年05月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009



游戏名称	制作公司	上市日期
求生之路2	Valve Software	2009



游戏名称	制作公司	上市日期
实况足球2010	KONAMI	2009



游戏名称	制作公司	上市日期
魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARDI	2003



游戏名称	制作公司	上市日期
龙世纪——起源	Bioware	2009



游戏名称	制作公司	上市日期
无主之地	Gearbox Software	2009



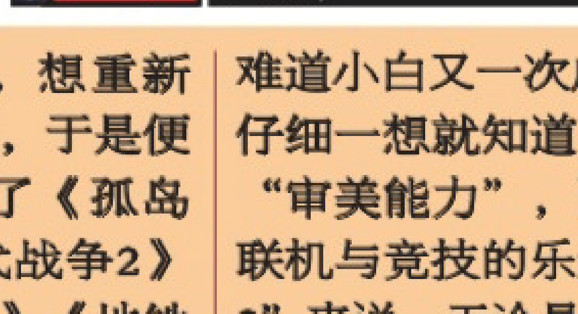
游戏名称	制作公司	上市日期
生化危机5	CAPCOM	2009



游戏名称	制作公司	上市日期
侠盗猎车手4	Rockstar North	2008



游戏名称	制作公司	上市日期
骑马与砍杀——战团	Paradox Interactive	2008



游戏名称	制作公司	上市日期
仙剑奇侠传四	上海软星	2007

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
梦幻西游	网易	网易	2003



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
穿越火线	SmileGate	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
天龙八部	搜狐畅游	搜狐畅游	2007



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
名将三国	第九城市	第九城市	2010



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
永恒之塔	NCsoft	盛大	2009

10 票数 2009

游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
梦幻诛仙	完美时空	完美时空	2010

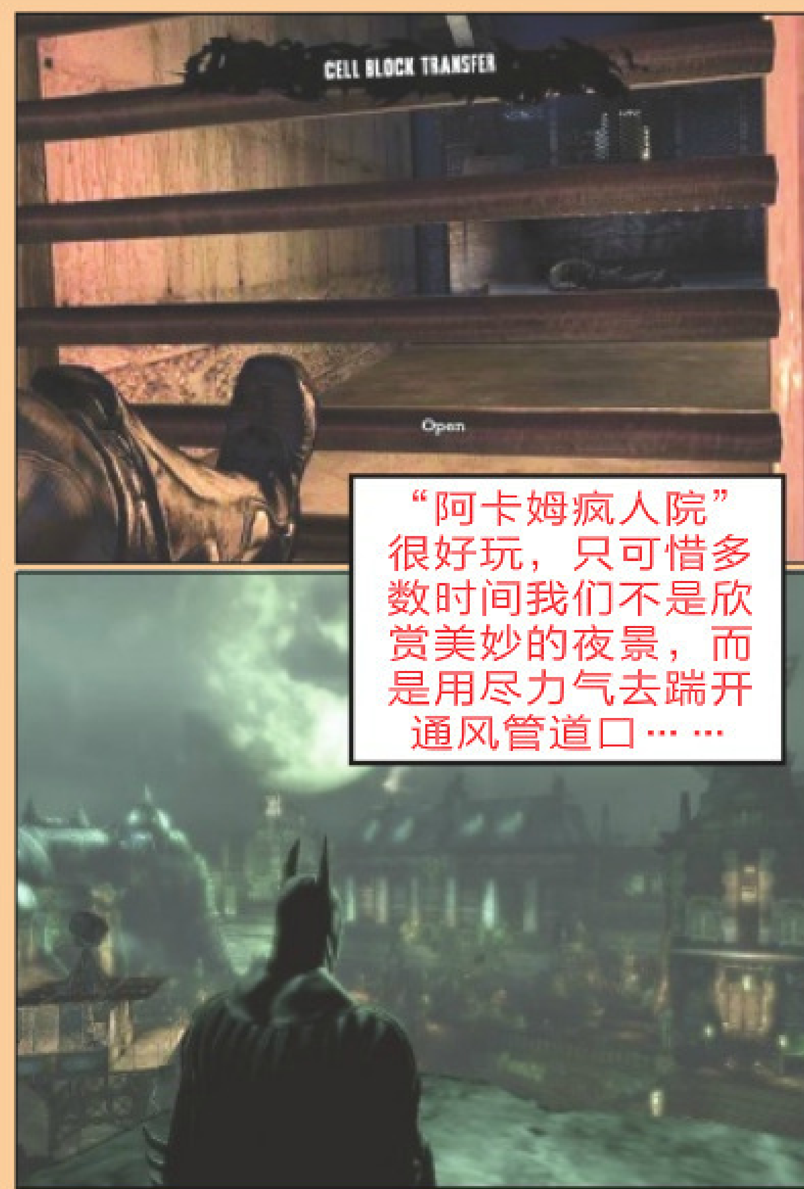
小白：最近突发奇想，想重新通一遍还能记得起来的大作，于是便打开“游戏仓库”，安装了《孤岛危机》《使命召唤——现代战争2》《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》《地铁2033》等等。可没玩一会儿便觉得浑身无力，没有一点继续下去的心情，最后只好草草结束了。看着占了好几十GB的硬盘空间和屏幕中映影出的那张困惑的脸，我不得不感叹：“值得重玩的游戏真太少了！”

这倒不是说这些游戏不好，至少它们与我通关了二十几遍的《梦幻模拟战2》比起来，无论是画面还是音乐都要好得多了，难道小白又一次成功地“OUT”了？仔细一想就知道，并不是我们失去了“审美能力”，而是多数大作更强调联机与竞技的乐趣，就拿“现代战争2”来说，无论是PC还是主机上的联机都很棒，只不过很多玩家还没体验过罢了。如果一年内只能玩一部游戏，我认为绝大多数人会选择竞技类的，这也是为什么“魔兽3”“星际”直到现在仍热度不减……



不知道有多少人看见这幅图片还会激动

喜爱“暴雪”的人们最近一定很高兴吧，因为不久后《星际争霸2》就要正式上市了，该作除了一如既往地强调竞技性外，地图编辑器也能得到了加强，以后的自制地图会更丰富，真是“买一送多”呀！



“阿卡姆疯人院”很好玩，只可惜多数时间我们不是欣赏美妙的夜景，而是用尽力气去踹开通风管道口……

邮发代号：82-726 定价：¥10.00元 本期特惠价：¥7.00元 刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN